VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

N° 8
MAI-JUIN 1996
39 FF - 285 FB

CONCOURS
BATAILLE DES ARDENNES
Gagnez un lecteur CD et de nombreux jeux

JEU FIGURINES

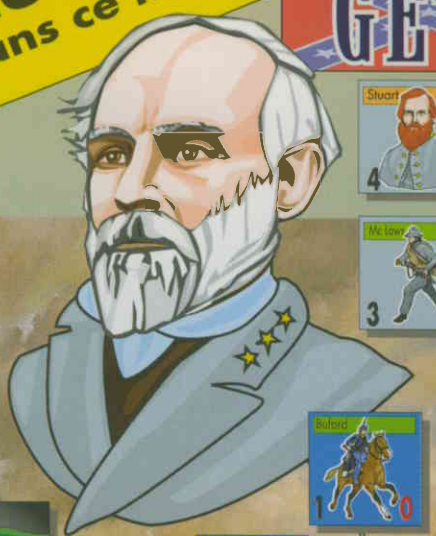
LES VIKINGS ATTAQUENT !
Scénario DBM 15 mm

JEU VIDEO

BG : ARDENNES
Vaincre à Bastogne

JEU COMPLET dans ce numéro

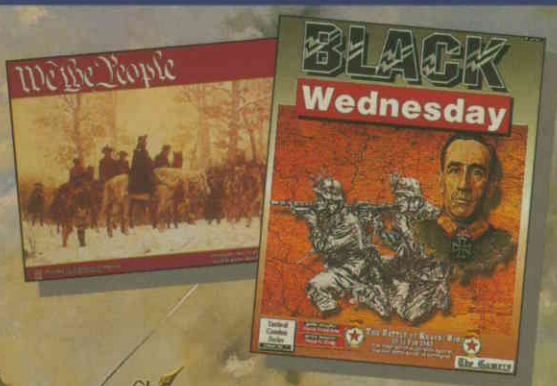
GETTYSBURG

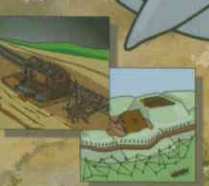


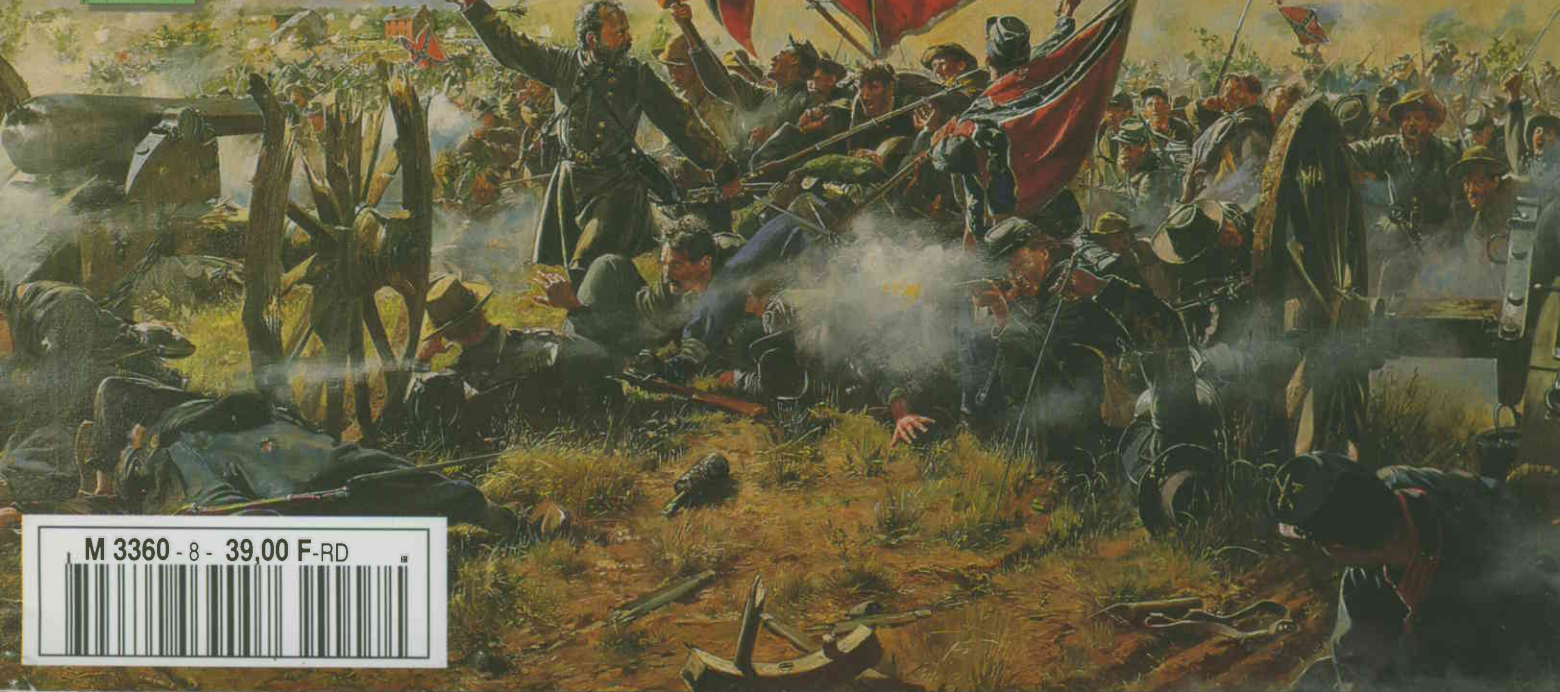
JEU HEXAGONES

WE THE PEOPLE
Révolutionnaire

BLACK WEDNESDAY
Leçons de tactique







M 3360 - 8 - 39,00 F-RD

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

ORDRE DE BATAILLE

MAI JUIN 1996 N°8

EVENEMENT
Avaricum Simulation, la convention de Bourges 4

CALENDRIER
Tous les tournois, toutes les manifestations 6

SCENARIO
La bataille de Toulouse
Scénario Premier Empire 8

SCENARIO
Képis Rouges
La bataille de Wissembourg 13

ANALYSE
We the People
Révolutionnaire 14

ANALYSE
Black Wednesday
Leçons de tactique 16

ART DE LA GUERRE
La France des âges sombres
De Clovis à Charlemagne 20

CAMPAGNES
Quand le Sud perd à Gettysburg 26

SCENARIO
Les Vikings attaquent
Scénario DBM 36

QUE CHOISIR
De zones en zones
La série Avalon Hill 40

NOUVEAU !
Jeux sur carte, toutes les nouveautés 42

NOUVEAU !
La bibliothèque stratégique, toute l'actualité littéraire 45

NOUVEAU !
Conflits en vidéo, la guerre presse-bouton 46

CONCOURS
Grand concours VaeVictis
Bataille des Ardennes 49

ANALYSE
Battleground : Ardennes
Les secrets de la victoire 50

NOUVEAU !
Du 6 mm au 25 mm, la parade des miniatures 52

ENCART-JEU ... et le JOURNAL DE MARCHE

LA CAMPAGNE DE GETTYSBURG (au dos de la carte) 27
notre jeu central complet avec règles, carte et planche de pions
(la carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 30 et 31, font partie intégrante de *VaeVictis* n° 8)

Directeur de la publication et de la rédaction : François Vauvillier.
Administrateur général : Yves Jobert.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Rédacteur en chef adjoint : Théophile Monnier.
Rédacteur graphiste : Stéphane Balle.
Rédaction : Dominique Breffort, Yves Buffetaut, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Jean-François Colombet, Yves Debay, Antoine Demetz, Patrick Lesieur, Eric Micheletti, Philippe Teulé, Jean-Pierre Villaume, Jean-Louis Viau.

Principaux collaborateurs : Jean-Luc Béchennec, Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Omar Jeddaoui, Marcello Kramer, Pierre Laporte, Stéphane Martin, Yves Martin, Eric Oger, Nicolas Pilartz, Antoine Plait, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches, Nicolas Stratigos, Walter Vejdovsky.

Publicité : Stéphane Marignac.
Abonnements, rédaction, publicité : Histoire & Collections,
Nouvelle adresse
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11.
Tél. : (1) 40.21.18.20. **Nouveau fax. : (1) 47.00.51.11**
Tarif : 1 an (6 numéros) : France : 195 F.
Union européenne et autres pays : 235 F.
Vente en kiosque : par NMPP.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : (1) 47.00. 68.72.
Distribution aux points de vente spécialisés en France : Oriflam, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. : 87.63.96.69.
VaeVictis est un bimestriel publié par *Histoire & Collections*, SARL au capital de 247 000 F. Principaux associés : François Vauvillier (gérant), Yves Jobert, Jean Bouchery.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER

● **Editeur responsable pour la Belgique :** Promotion Soumillion, avenue Massenet 28, B-1190 Bruxelles. Tél. : 02/345 91.92. SGB 210-0405835-39.
Abonnements :
6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port *(au lieu de 1710 F)*
12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port *(au lieu de 3 420 F)*
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.

Numéro de commission paritaire : en cours.
● Photocomposition intégrée *PowerMacIntosh 7100.*
● Flashage et photogravure : *SCIPE.*
● Impression : *NIC.*
© Copyright 1996. Reproduction interdite sans accord écrit préalable.

EDITORIAL

Avec *VaeVictis*, toujours plus !

A peine plus d'un an après sa création, *VaeVictis* voit sa pagination augmenter de huit pages. Chaque numéro était en effet plein à craquer et ces huit pages supplémentaires — sans augmentation de prix, ce qui est admirable — sont largement les bienvenues. Bien évidemment, nous en avons immédiatement profité pour remplir encore plus le magazine et ce n° 8, vous le constaterez, déborde de toutes parts. Bref, nous envisageons d'ores et déjà de rajouter de nouvelles pages... mais n'anticipons pas !

Pour parler concret, ces pages en plus nous ont permis d'étendre la rubrique *Nouveautés figurines* qui, nous le savons, est souvent la première rubrique consultée par les figuéristes. De même, nous consacrerons maintenant plus de pages aux jeux d'histoire sur informatique, qui connaissent un énorme développement avec toujours plus de nouveaux produits de qualité. Enfin, les analyses de jeux sur carte bénéficieront de plus d'espace, pour satisfaire l'insatiable curiosité de nos lecteurs. Bref, comme toujours avec Histoire & Collections, la satisfaction de *tous* nos lecteurs est garantie ! Pour en terminer avec la présentation de ce numéro, nous avons choisi de publier une nouvelle carte de France des clubs, complètement actualisée et amendée grâce à votre courrier, dans notre *Journal de marche*. Affichée dans les magasins de jeux et les clubs, cette carte est un moyen extraordinaire pour « recruter » de nouveaux joueurs et rameuter les isolés.

Dans notre dernier numéro, nous avions annoncé que, suite aux résultats du sondage sur les jeux en encart, *VaeVictis* publiera cette année des jeux sur les cinq périodes les plus demandées. Afin de satisfaire votre curiosité bien naturelle, voici le programme à venir :

– la guerre de Sécession : ce numéro 8 comprend un très beau jeu en encart sur la campagne de Gettysburg, avec un système de cases reliées par des connections;

– l'Antiquité et le Moyen Age : le numéro 9 comprendra un système complet pour simuler toutes les batailles antiques-médiévales avec, en encart, la bataille de Tolbiac (une des premières victoires de Clovis) et la bataille de Poitiers (732);

– le Vietnam : le jeu en encart du mois d'août sera consacré à une opération aéroportée américaine au Vietnam, avec un système spécifiquement destiné au jeu en solitaire;

– la guerre de Trente ans : la bataille de Rocroi, avec un système assez proche de Fontenoy, fera l'objet du jeu de notre numéro 10;

– la guerre de 1870 : enfin, la campagne de la Loire, pendant la guerre franco-prussienne, sera le thème du jeu en encart du numéro de décembre.

Ce programme annonce de belles parties en perspective ! Bien évidemment, chaque thème fait l'objet d'un article *Art de la guerre*, publié dans le numéro précédant celui du jeu en encart.

Recrudescence d'activités

Ce début d'année est marqué par une forte augmentation du nombre de salons, conventions, tournois et activités en tous genres liés au jeu d'histoire. En plus des grands rendez-vous habituels — salon du jeu et coupe d'Europe — qui connaissent une fréquentation en hausse, plusieurs nouveaux événements ont été créés ou prennent de l'importance : Avaricum Simulations à Bourges, la convention nationale du jeu d'histoire au château de Vincennes et le Mondial de la figurine (voir toutes nos informations page 4 à 7). C'est en fait toute la pratique du jeu d'histoire en France qui connaît actuellement un réel développement : si le nombre de conventions liées au jeu avec figurines a toujours été assez important, la fréquentation des manifestations et des clubs est clairement en hausse. Dans le domaine du jeu sur carte, le phénomène est encore plus flagrant, avec un véritable bouillonnement d'événements en tous genres, des créations de clubs, la mise en place de vastes parties par correspondance, la création de fanzines, etc.

Par son rôle fédérateur et sa diffusion à un large public, *VaeVictis* est l'un des grands artisans de ce développement mais le mérite en revient avant tout aux responsables de clubs, aux organisateurs de manifestations et à tous les passionnés qui, partout dans l'Hexagone et depuis des années, font connaître et partager leur passion. Souvent pressentie mais jamais aboutie, la phase de croissance du jeu d'histoire en France est enfin engagée ! ❐

Théophile Monnier

En partie basse de couverture :
Le troisième jour de la bataille de Gettysburg, l'élite de l'armée sudiste se jette à l'assaut des solides positions nordistes. Le général Armistead mène l'attaque à la tête de sa brigade. Soumises à un terrible feu défensif, les lignes sudistes se désagrègent; Armistead, pour relancer la charge, plante son chapeau à la tête de son sabre et entraîne ses hommes pour un ultime effort. Son unité emporte la position mais le général est mortellement blessé au plus fort de la mêlée. Ses derniers mots seront pour son ami Hancock, qui commande alors un corps nordiste qui défend la position. (*High Water Mark*, tableau de Don Troiani, Southbury CT, USA)

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

EN ROUTE POUR UNE SECONDE ANNEE...

ABONNEZ-VOUS, REABONNEZ-VOUS !

En bénéficiant toujours de 6 numéros pour le prix de 5, et d'une petite annonce gratuite !

Bon à découper (ou photocopier) et renvoyer avec votre règlement à

HISTOIRE & COLLECTIONS
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11
Tél. : (1) 40. 21. 18. 20 – Fax : 47. 00. 51. 11

● **JE M'ABONNE (ou me réabonne) POUR UN AN A *VAEVICTIS***
Pour 6 N^{os} (à partir du **N° 9**) ❐ **195 F (France)** ❐ **235 F (autres pays)**

● **JE SOUHAITE RECEVOIR LES ANCIENS NUMEROS**
❐ N° 1 ❐ N° 2 ❐ N° 3 ❐ N° 4 ❐ N° 5 ❐ N° 6 ❐ N° 7 ..... **39 F chaque**

● **Ci-joint mon règlement de** ..... **FF**

par ❐ **Chèque bancaire** ❐ **Mandat**

❐ **Carte bancaire n°** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

expirant en |_|_| |_|_| *mois année* ***Signature :***

Nom..... Prénom .....

Adresse .....

.....

.....

Ville ..... Code Postal .....

S'il s'agit d'un réabonnement, ou sii vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse). N° .....

VOTRE PETITE ANNONCE

● **Gratuite** pour les abonnés *(si vous êtes déjà abonné, joindre seulement votre dernière étiquette-adresse avec votre PA)*

RUBRIQUE
❑ Recherche de partenaires
❑ Vente/achat de jeux, figurines ou matériels
❑ Clubs et associations
❑ Divers
❑ Professionnels (forfait de **150 F**, annonce encadrée)

50 F
la petite annonce si vous n'êtes pas abonné

AVARICUM SIMULATIONS

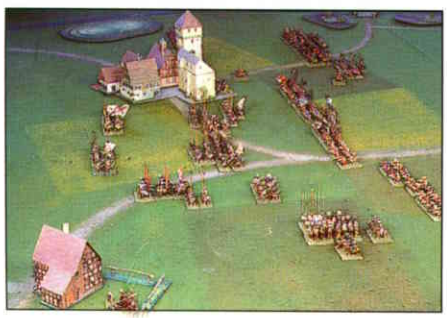
PARI réussi pour la seconde édition d'Avaricum Simulations, à Bourges, les 9 et 10 mars dernier : le public est venu en effet nombreux découvrir le jeu d'histoire, bien représenté par quelques belles démonstrations et compétitions.

Par Théophile MONNIER
Photos Olivier Saint Lot

Organisé par le club de l'Escargot rouge, Avaricum Simulations regroupe jeux de rôles, jeux de cartes et jeux d'histoire, mais ces derniers étaient clairement à l'honneur, avec deux tournois antique-médiévales (*DBM* et *Kadesh*), des parties *Command Decision* et de nombreuses tables de démonstrations. Très bien soutenu par la mairie de Bourges, Avaricum bénéficie de la très grande salle du parc des expositions de la ville et d'une large promotion, avec de nombreux articles dans la presse locale et un passage remarqué au journal national de France 3.

L'équipe de l'Escargot rouge a surtout réussi à attirer le grand public, ce qui est rarement le cas dans la plupart des conventions, et de nombreux spectateurs se sont découvert une vocations, repartant, pour les plus motivés, avec des armées à peindre et préparant déjà leur plan de bataille. Félicitations donc à toute l'équipe de ce club, mené par Gérard Serre et Alain Raynaud, pour le travail réalisé.

L'équipe du club de Bourges a fait une démonstration de la nouvelle règle *DBR*, sur les guerres de la Renaissance. Une armée d'Espagnols XVII^e^, menée par Frédéric Serre, affronte ici les Hollandais de Jean-Michel Rico. Les premières impressions sur *DBR* sont enthousiastes : simulation excellente et qui recrée tout à fait l'esprit de l'époque, malgré la forte part « d'incertitude au combat » (comprenez de hasard) qui gêne de nombreux joueurs (et que les amateurs de *DBM* connaissent bien).



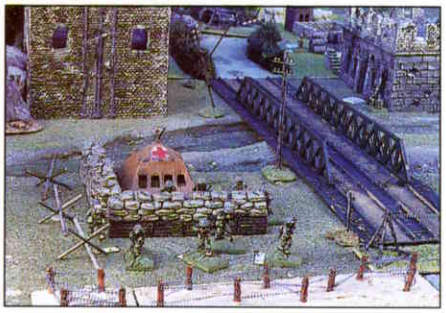
La bataille de Germantown

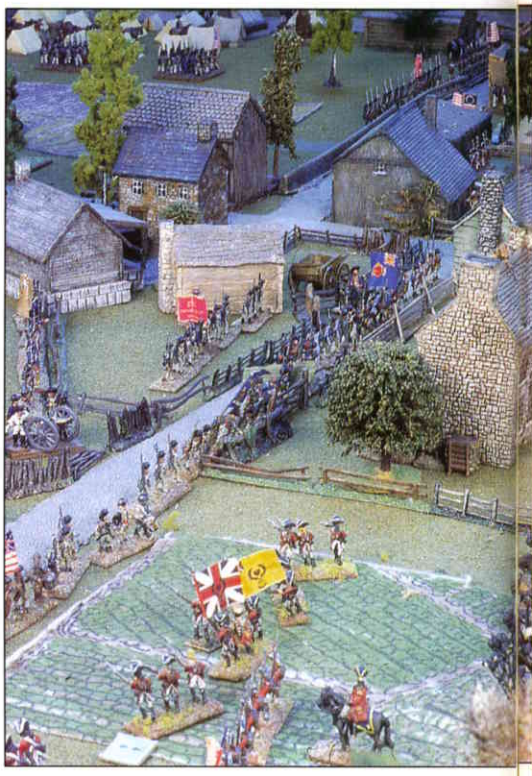
Le 4 octobre 1777, en pleine guerre d'Indépendance, l'armée américaine de Georges Washington affronte les *Lobsters* [1] de Sa Très Gracieuse Majesté, commandés par William Howe, chef du corps expéditionnaire britannique. Après une première journée indécise, Georges Washington engage ses troupes à l'aube, dans la brume, pour surprendre les Britanniques, peu habitués à ce type de manœuvre peu conventionelle.

Le plan du chef américain, qui organise ses troupes en quatre colonnes de marche, est malheureusement trop complexe et les unités indépendantistes ne parviennent pas à coordonner leurs actions : certaines unités se perdent, d'autres se tirent dessus dans le brouillard. L'attaque est un échec et Washington doit faire reculer son armée.

Jean-Christophe Prudhon, responsable du magasin *Champs de Mars* et spécialiste reconnu de la guerre d'Indépendance, proposait une belle reconstitution de cette bataille. Comme dans la réalité, le chef de l'armée américaine ne parviendra pas à maîtriser les manœuvres de ses troupes, jouant de malchance et perdant le contact avec ses unités. En face, disposant de troupes bien disciplinées, le Britan-

Michel Gauthey présentait une démonstration de sa nouvelle règle *Duel moderne*, avec un combat entre Canadiens et Waffen-SS en Normandie. Même si cela n'est pas visible à la photo, les battle-dress sont de la bonne couleur, vert kaki, et non marron kaki comme pour les troupes britanniques. *(Peinture et décors par Michel Gauthey)*

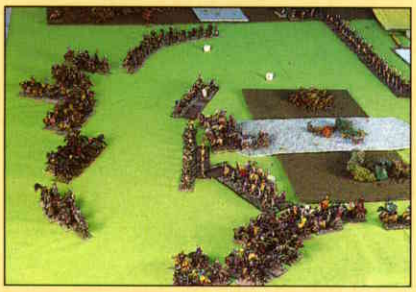




Ci-contre
Christian Dufrène, du club de l'Escargot rouge, proposait une démonstration sur la règle *Héroïka*, adaptée au 25 mm plutôt qu'en 15 mm (les effectifs par hexagone sont moins nombreux mais le système reste identique).
(Figurines Wargames Foundry, Essex et Prince August, peinture par C. Dufrène et Dominique David)

Page ci-contre, en bas
Autrichiens et Français, magnifiquement peints par les spécialistes de la Charge du 93, se faisaient face dans une bataille hypothétique, sur la règle de club *La Grande Armée*.
(Figurines Wargames Foundry, peinture des Autrichiens par Jean-Jacques Chassaing, des Français par Frédéric Machu)

1er Championnat de France Kadesh



Sur la règle *Kadesh*, en 25 mm, Laurent Lustières, avec une armée picte, faisait face à forte affaire contre l'armée scythe de Stéphane Decramer (du club des Chevaliers de Saint-Gilles).

Règle antique-médiévale en 25 mm, *Kadesh* a rassemblé près de 30 joueurs pour son premier championnat national.

Le champion de France 1996 est Stéphane Decramer. A la tête d'une armée de féroces cavaliers scythes, Stéphane est toujours resté très fair-play avec ses adversaires. Le vice-champion de France est Jean-Jacques Chassaing (Hurri-Muritaniens).

3. M. Gabrielli (Egyptiens Saité)
4. S. Pringard (Turques Sha-T'O)
5. L. Lustières (Pictes)
6. J.-C. Raguet (Teutoniques)

Les armées de la Haute Antiquité se taillent clairement la part du lion dans ce tournoi. Enfin, l'équipe championne est celle des Chevaliers de Saint-Gilles, de Toulouse.

L'armée britannique avance en ordre sur les positions américaines, au second jour de la bataille de Germantown.
(Figurines Freikorps et Polly Oliver, peinture par Jean-Christophe Prudhon)

nique parviendra, le second jour, à engager le combat « à la régulière », le professionnalisme de l'armée anglaise assurant la victoire. Cette démonstration a été jouée avec une nouvelle règle sur la guerre d'Indépendance, réalisée par Jean-Christophe Prudhon et à paraître bientôt.

1er Championnat de France DBM

Malgré l'absence de plusieurs joueurs d'élite, le 1er championnat de France *DBM* s'est déroulé dans une ambiance de chaleureuse compétition. Gustave Martinez, excellent joueur reconnu (et apprécié) par ses pairs, remporte le titre. Son jeune fils, Maxime, joueur « mordant » et plein de promesses (13 ans !) obtient la seconde place. La famille Martinez a donc dominé brillamment le tournoi mais rendez-vous pour la revanche à la coupe d'Europe, en mai.

1. Gustave Martinez (Mongols)
2. Maxime Martinez (Romains tardifs)
3. Claude Chenuil (Suisses)
4. J.-P. Imbach (Romains tardifs)
5. J. Fusari (Assyriens)
6. J.-F. Jublin (Palmyriens)

L'équipe championne est, là encore, celle des chevaliers de Saint-Gilles (Toulouse), les trois premiers du tournoi formant cette équipe.

Une partie du tournoi *DBM*. Luc Delmas a choisi des Gréco-bactriens, une armée de bric et de broc (éléphants, cavalerie en tout genre et infanterie lourde) mais qui n'en est pas moins redoutable. Son adversaire, Frédéric Thomasson, lui oppose des Romains Marius, une armée classique et solide.

La Grande Armée

Toujours aussi dynamiques, plusieurs membres du club de la Charge du 93 avaient fait le déplacement, depuis leur base de Blanc-Mesnil, pour présenter une démonstration sur l'Empire. Menés par le général Houdinot, deux corps français affrontaient des Autrichiens sous les ordres du comte Hohenzollern, dans une bataille hypothétique. Cette démonstration était surtout l'occasion de présenter *La Grande Armée*, une nouvelle règle en cours de réalisation par la Charge du 93. Destinée avant tout à la reconstitution de grande bataille, *La Grande Armée* peut se jouer en 15 ou 25 mm, au 1/60. ❐

1. Lobsters : les homards, surnom donné aux troupes britanniques par les insurgés américains, en raison des uniformes rouges de l'armée anglaise.

CONVENTION NATIONALE DE JEU D'HISTOIRE

CHATEAU DE VINCENNES

18 et 19 MAI 1996

ACTIVITES
TOUTES EPOQUES
DEMONSTRATIONS
INITIATIONS
STANDS ET BRING AND BUY
Restauration sur place

3e Coupe de France - 1er EMPIRE - 15 mm
1re Coupe de France - RAMSES - 15 mm
12e Coupe de France - CHARGES - 25 mm
1re coupe de France - DBM - 15 mm
Tournoi Sécession - FIRE & FURY - 15 mm
Tournoi Renaissance 15 mm
Tournoi - KADESH - 25 mm
Coupe de France de jeu sur carte : - Bouvines - - Arsouf - - Crécy - Reconstitution 1813 - EMPIRE V - 6 mm

Démonstrations et initiations :
Res Publica Romana, Austerlitz 1805
Jeu naval Empire assisté par ordinateur
2e Guerre mondiale avec figurines

Organisée conjointement par la Fédération française de Jeu d'Histoire et STRATAC

Renseignements complémentaires contre une enveloppe (16x23) timbrée, à :
Jean-Christophe RAGUET, 134, rue Saint-Denis,
Rés. A. Morel n° 223, 93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. (16.1) 48 59 72 34, le soir

LE CALENDRIER DES STRATEGES

POUR rendre plus accessibles les informations cruciales sur les grands rendez-vous du jeu d'histoire en France, nous avons décidé de présenter dorénavant le calendrier dans le corps du magazine plutôt que dans le *Journal de Marche*. Ce calendrier nouvelle formule est d'ailleurs très chargé !

● IIe Tournoi de jeu d'histoire de l'Essonne, 27 et 28 avril à Briis/Forges (91)

L'ACPW organise, les 27 et 28 avril, à Briis/Forge, un tournoi sur plusieurs jeux d'histoire sur carte : *Arsouf* et *Hohenliden* (Délires), *Fontenoy 1745* (*VaeVictis*). Ces parties compteront pour les sélectives du championnat de France 1996 de jeu d'histoire sur carte. Des parties d'initiation sont également proposées sur *Pacific War* (VG).

Inscriptions : Laurent Garbe, 11*bis*, rue Angélique Vérien, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (1) 46 24 47 18.

Lieu : maison du district rural, 615, rue de la Fontaine de ville, Briis/Forge (91).

● Week-end de jeu d'histoire sur carte, les 27 et 28 avril à Nantes (44)

Deux jours de jeux sur carte sont organisés, les 27 et 28 avril, au magasin *Temple du jeu*, à Nantes. Des parties libres sont proposées sur des jeux de combats aériens, *World in Flames* et beaucoup d'autres, des initiations sur *Grand Stratège* mais aussi des mini-tournois sur *ASL* et Les *Ailes de la gloire*.

Lieu : 8, rue de l'Héronnière, 44000 Nantes. Tél. : 51 84 05 05.

● XIe Coupe d'Europe de jeux d'histoire avec figurines, les 4 et 5 mai à Paris

Plus importante compétition de jeu d'histoire avec figurines en France, la coupe d'Europe se déroulera, comme à l'accoutumée, les 4 et 5 mai à l'espace Reuilly (Paris 12e). La présence de nombreux compétiteurs étrangers (Anglais, Allemands et Italiens) assure toujours une redoutable compétition. Une coupe est disputée sur chacune des règles suivantes, toutes en 15 mm : ***DBM***, ***WRG 7e***, ***DBR*** (la nouvelle règle Renaissance de WRG fait ici pour la première fois l'objet d'une compétition), ***WRG 1420-1700***, ***Newbury fast play***. La coupe d'Europe est également une occasion privilégiée pour s'équiper en figurines, grâce à la présence de nombreux fabricants anglais — avec des prix « insulaires » tout à fait intéressants — et à un dépôt-vente à la disposition des visiteurs.

Lieu : Espace Reuilly, 21, rue Hénard, Paris 12e.

Rens. : Laurent Claussmann, 3, allée des Tilleuls, 95110 Sannois.

● Championnat de France de *Dixie* à Angers, les 11 et 12 mai

L'association Rêveries angevines organise, les 11 et 12 mai prochains, le premier championnat de France officiel de *Dixie*, le jeu de cartes sur la guerre de Sécession, à Angers.

Renseignements : Philippe Thibault, tél. : 41 68 12 03.

● Convention nationale de jeu d'histoire, les 18 et 19 mai à Vincennes

Pour sa troisième édition, le championnat Empire de Vincennes se développe nettement et propose cette année une importante manifestation de jeu d'histoire, nouveau rendez-vous d'importance pour tous les joueurs. Qu'on en juge, le programme est très copieux :

– 3e coupe de France Premier Empire (15 mm). Cette coupe est maintenant entièrement jouée avec la nouvelle règle de la FFJH, *Premier Empire*.
– 1re coupe de France *Ramsès* (15 mm);
– 12e coupe de France *Charges* (25 mm);
– 1re coupe de France *DBM* (15 mm);
– tournoi Sécession *Fire & Fury* (15 mm);
– tournoi Renaissance (15 mm);
– tournoi *Kadesh* (25 mm);

EN JEU, FEU !

● IXe coupe de la FFJH, à Grenoble

Réputé pour son ambiance excellente, le tournoi antique-médiéval de Grenoble, organisé par l'AMM, a été l'occasion de joutes épiques, les 17 et 18 février derniers.

Deux règles antiques-médiévales étaient disputées à cette occasion : *WRG 7e*, avec 16 participants, et *DBM*, avec 32 concurrents. Comme chaque année, le tournoi accueillait un *Raggruppamento* (groupe de combat) d'une douzaine d'Italiens, parmi les meilleurs de leur beau pays, mais aussi des joueurs venus de toute la France (de Montpellier à Lille). Parfaitement organisé comme à l'accoutumée, ce tournoi a vu triompher les Italiens (quatre Italiens dans les cinq premiers de *DBM* !), notre Stéphane Brault national sauvant l'honneur. Les armées « lourdes » médiévales (Français d'ordonnance, compagnies bourguignonnes) ont particulièrement brillé, ce qui n'a pas manqué de provoquer quelques débats sur la nécessité de restreindre les compétitions par grandes périodes. A suivre donc...

WRG 7e :
1. Christophe Fiangula (Grenoble)
2. Gérard Luyton (Grenoble)
3. Laurent Bencteux (Toulouse)

DBM :
1. Andrea Mélé (Italie)
2. Marco Marlia (Italie)
3. Stéphane Brault (Paris).

Au tournoi de Grenoble, une bataille quasi historique entre une armée égyptienne (au premier plan) et des Néo-Assyriens, identifiables à leur chariots lourds montés par trois guerriers.

● 7e Master Ramsès de Tarbes

L'Hôtel de ville de Tarbes accueillait, les 2 et 3 mars derniers, le tournoi des Masters de jeu d'histoire, sur la règle *Ramsès* (antique-médiévale). Organisé par la Fédération française de *Ramsès*, le club Stratégie et Sortilèges et l'association Fébus Avan, ce tournoi a commencé avec le partage traditionnel de la potion magique ! Plus d'une cinquantaine de joueurs se sont affrontés pendant le week-end, pour le tournoi mais aussi à l'occasion du Défi de Bigerriones (tournoi tous niveaux). Les deux masters finalistes n'ont pas pu se départager cette année et le prix est offert conjointement à Hervé Chabannes et Jean-Michel Arnoux. Bravo messieurs et à l'année prochaine.

1. Hervé Chabannes (Byzantins)
1. Jean-Michel Arnoux (Birmans
3. Christophe Bannet (Gaulois)
3. Patrick Labbé (Hohenstaufen)

Calendrier : attention aux dates de parution

La rédaction de *VaeVictis* reçoit régulièrement des annonces de conventions et de tournois pour des dates très proches, ce qui ne nous permet pas d'annoncer à temps ces événements. *VaeVictis* est bimestriel et, de plus, chaque numéro est bouclé presque trois semaines avant sa parution en kiosque. Pour être certains de voir paraître les informations dans notre calendrier, les organisateurs doivent nous les faire parvenir **trois mois** avant la manifestation.

Quant aux compte-rendus, si possible accompagnés de photos (évitez les cendriers et canettes de boisson traînant sur les tables...), il faut nous les envoyer le plus vite possible après toute convention. N'hésitez jamais à accompagner vos résultats de tournois du maximum d'informations : listes d'armée jouées, événements particuliers, commentaires sur les parties, etc. Malgré toutes ses qualités, la rédaction de *VaeVictis* n'est pas encore dotée de capacité de médium !

– coupe de France de jeu sur carte (*Bouvines*, *Arsouf* et Crécy) avec l'ACPW.

En plus de ces nombreuses compétitions, Vincennes est également l'occasion de plusieurs démonstrations : reconstitution 1813 avec la règle *Empire V* (6 mm), combats Seconde guerre mondiale en figurines, nombreuses présentations de jeux sur carte, etc. De quoi satisfaire les plus exigeants. Rappelons enfin que cette manifestation se déroule dans le très beau cadre du château de Vincennes, qui abrite les services historiques de l'armée. Tout un symbole !

● **Tournoi Théodoric à Toulouse, les 25 et 26 mai**

Organisé par les Chevaliers de Saint Gilles, la V[e] édition du tournoi Théodoric se déroulera les 25 et 26 mai, sur la règle *DBM* (400 points, toutes listes). Les inscriptions sont limitées à 32 places.

Inscription : Gustave Martinez, 38, rue du Périgord, 31170 Tournefeuille. Tél : 61 07 01 27. Fax. : 61 06 44 99.

● **4[e] Rencontres ludiques normandes, à Lery-Poses (27), du 25 au 27 mai**

Jean-Yves Filloque, animateur passionné par toutes les formes de jeu, organise les Rencontres ludiques normandes, du 25 au 27 mai. Pendant trois jours, près de 200 jeux de société, dont quelques jeux d'histoire sur carte, sont à la disposition des personnes intéressées. Le dimanche 26, les Rencontres sont ouvertes au public, les autres jours étant réservés au personnes inscrites pour le week-end.

Lieu : base de loisirs de Léry-Poses, 27740 Poses.

Renseignements : Jean-Yves Filloque, 82, rue Grande, 27100 Val de Reuil. Tél. : 32 59 54 09. Fax. : 32 59 26 47.

● **Jeu par correspondance sur *The Three Days of Gettysburg***

Le club Europage France propose, à partir de juin, des parties par correspondance sur le jeu *The Three Days of Gettysburg* (GMT), sur un mode multi-joueur (huit joueurs répartis en deux équipes de quatre) en double aveugle arbitré. Les personnes intéressées doivent disposer de leur propre exemplaire de jeu, de pouvoir le laisser déployer chez eux... et d'être motivées !

Renseignements : Vincent Barra, 7, rue Philippe de Girard, 80000 Amiens.

Aux armes !

Tenez-nous informés (par lettre, fax ou téléphone) de l'organisation de tous championnats, tournois, conventions, rencontres, etc., ainsi que des résultats des tournois, accompagnés de photos si possible.

VaeVictis, 5, av. de la République, 75541 Paris Cedex 11. Tél : (1) 40 21 18 20. Fax : (1) 47 00 51 11.

● **Mondial de la Figurines, les 5 et 7 juillet, à l'espace Branly, Paris VII[e]**

Rendez-vous mondial exceptionnel pour tous les amateurs de figurines de collection, le Mondial de la figurine sera également l'occasion de plusieurs démonstrations de jeu d'histoire avec figurines : le Jour J en 20 mm (le vendredi) et la bataille de Borodino 1812 en 15 mm (le week-end). La plupart des professionnels français de la figurine de jeu seront également présents, avec des stands de vente, ainsi que plusieurs clubs qui proposeront des initiations. Le Mondial est surtout une occasion unique pour découvrir les plus belles figurines de collection du monde, avec la présence des meilleurs peintres internationaux et un concours de très haut niveau.

Rens. : L'Amtrée, 34, rue du Colisée, 75008 Paris. Tél. : (1) 45 61 52 52. Fax. : (1) 45 61 96 42.

Lieu : espace Eiffel Branly, 55, quai Branly, Paris 7[e].

Organisée par la Confédération Européenne de Jeu d'Histoire, les Grandes Compagnies de l'Est Parisien, avec le concours de l'AJHAF

SAMEDI 4 ET DIMANCHE 5 MAI

A l'espace Reuilly, 21, rue Hénard, Paris XII[e]

Stands commerciaux - Initiations - Démonstrations

Pout toutes informations, contacter :
Laurent Claussman, 3, allée des Tilleuls, 95110 Sannois

Compétitions sur les périodes suivantes (en 15 mm) :
Antique-médiéval : **WRG 7[e]**
Antique-médiéval : **DBM**
Renaissance : **DBR**
Renaissance : **WRG 1420-1700**
Napoléonien : **Newbury Fastplay**

LA BATAILLE DE TOULOUSE, 10 AVRIL 1814

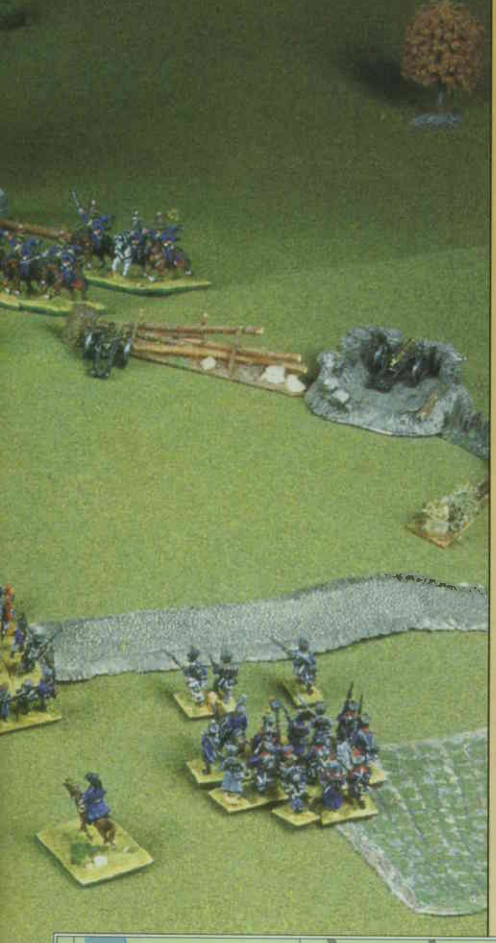
LE 10 avril 1814, six jours après l'abdication de Napoléon Ier à Fontainebleau, la ville de Toulouse est assiégée par l'armée britannique de la Péninsule. Pour Wellington, la conquête d'une ville française doit ainsi conclure, symboliquement, le triomphe des armes anglaises en Espagne.

Par Gilles BOUE
Photos Olivier Saint Lot

Après la défaite de Vittoria, en août 1813, l'armée française en Espagne est repoussée inexorablement vers la frontière. La défense des Pyrénées se déroule pendant l'hiver jusque sur les bords de l'Adour. Au printemps 1814, la France est envahie, comme sur les frontières de l'Est, et on combat pour la première fois

Ci-dessus
L'heure est grave ! Les redoutes de la colline de Sypière, sur l'aile doite française, n'ont pas tenu et le Français doit maintenant faire face à une attaque concertée de l'infanterie et de la cavalerie britanniques...

Les Highlanders du 92nd Gordon attendent de pied ferme les bataillons français, précédés d'un écran de tirailleurs. Une batterie appuie le mouvement offensif des troupes du maréchal Soult.



dans le Midi depuis 1793. Wellington commande alors l'armée alliée qui est chargée d'envahir le sud de la France, Soult et Suchet lui faisant face.

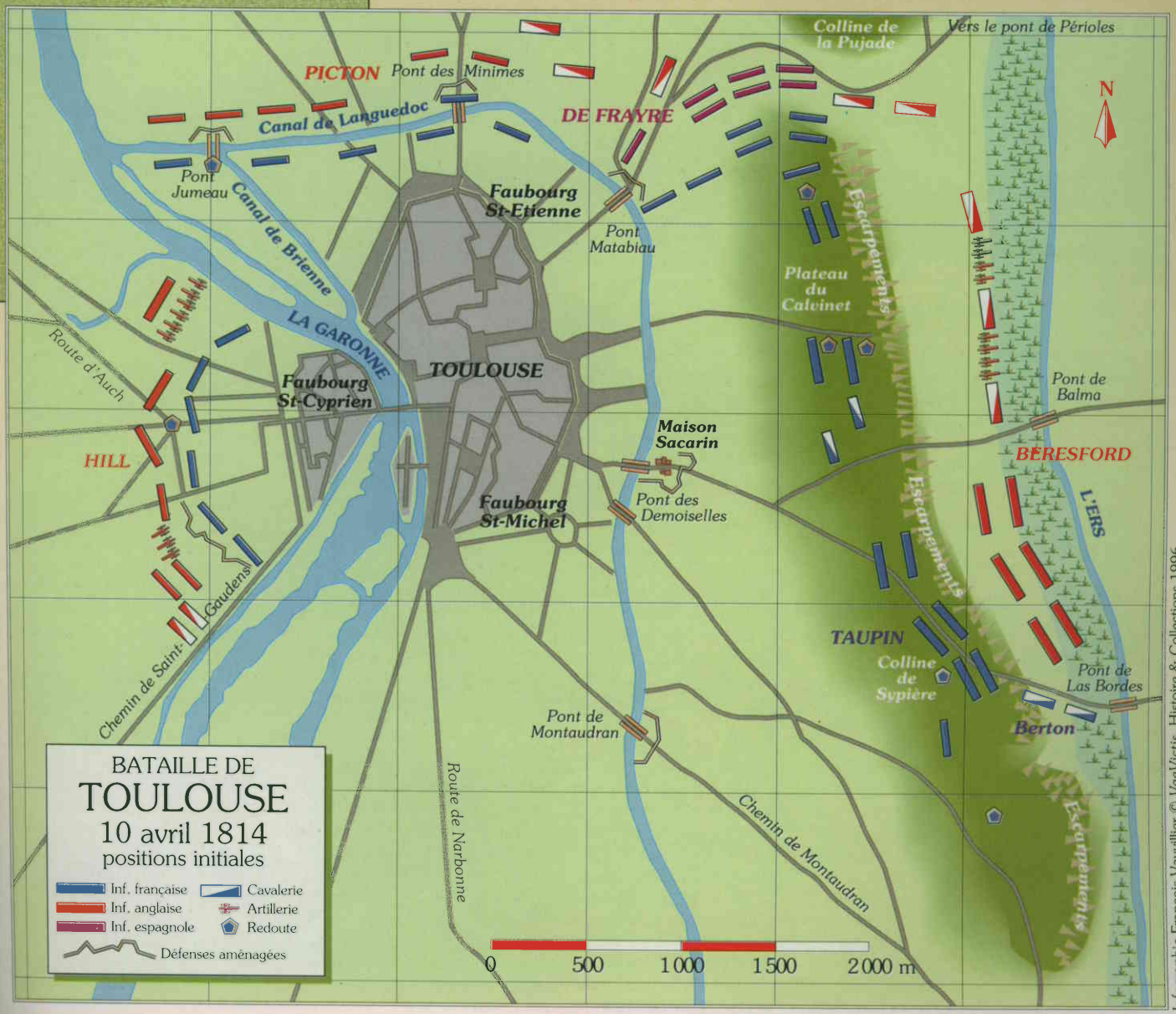
Le 12 mars, Bordeaux tombe aux mains des Anglais. Le 14, Soult se met en marche vers Tarbes par la rive droite de l'Adour. Les Anglais jettent aux trousses de l'armée française leur fameuse division légère, qui soutient le 19 mars un furieux combat à Vic-sur-Bigorre, sous une pluie battante. Voyant fondre son armée dans ces multiples accrochages, Soult se décide pour un repli vers Toulouse, qu'il a fait mettre en état de défense dès le 1er mars. « *Si je pouvais rester un mois sur la Garonne, je ferais entrer dans les rangs six à huit mille conscrits qui aujourd'hui m'embarrassent et qui même manquent encore de fusils* » écrit-il à Suchet. De plus, Toulouse offre, avec son arsenal, la possibilité de réparer et rééquiper l'artillerie de campagne. La situation de la ville, ses défenses naturelles — que l'art des ingénieurs militaires peut aisément renforcer — sont également des atouts pour Soult dont l'armée, inférieure en nombre, ne peut plus que se défendre.

La préparation des défenses

A cette date, la ville de Toulouse compte 52 000 habitants, qui font preuve d'une grande tiédeur d'esprit à l'égard du gouvernement impérial. Le 1er janvier 1814, on donnait encore en étrennes dans la ville de petites épingles en forme de fleur de lys. De plus, les mesures prises pour fournir l'armée de plus en plus proches ne font rien pour calmer les esprits. Soult arrive donc le 24 mars dans une ville en pleine effervescence mais la bonne contenance de ses troupes calme bien vite les esprits les plus échauffés. L'armée, les conscrits et les gardes nationaux sont immédiatement mis au travail pour préparer le futur champ de bataille.

Sur la rive gauche, deux lignes de défense épousent les contours du faubourg. On abat les baraques des nombreux jardins et on dégage les avenues pour permettre les tirs d'enfilade des pièces de 18 livres prises à l'arsenal. Mais c'est sur la rive droite que Soult s'attend à l'attaque la plus sérieuse. La ligne du canal de Languedoc n'est franchissable que sur six ponts et quelques écluses.

Cette barrière naturelle devient ainsi la seconde ligne de bataille, renforcée de redoutes face à chaque pont, mais la principale ligne de combat est placée sur les hauteurs du Calvinet. Dans son rapport du 12 avril 1814 au comte Bathurst, Wellington décrit le plateau du Calvinet comme « *de formidables monts* ». Une pure exagération, le Calvinet culminant à 191 m ! Les hauteurs sont cependant aménagées de cinq redoutes dont quatre équipées d'artillerie.



Infographie François Vauvillier © VaeVictis, Histoire & Collections 1996

Toulouse 1814

Le combat pour la redoute de Sypière

Scénario pour la règle PREMIER EMPIRE

Avec l'attaque sur la redoute de Sypière, la bataille de Toulouse nous offre l'exemple rare d'une inversion des rôles tactiques. Dans cet épisode de la bataille, une division anglaise doit prendre une crête défendue par des Français, le négatif de la bataille de Bussaco en somme.

Ordre de bataille français

– 9 bataillons de ligne : 18 figurines par bataillon

– 2 régiments de chasseurs à cheval : 12 figurines par régiment

– 2 batteries de 8 livres à pied : 6 figurines par batterie

– 1 général de division, 3 généraux de brigade

Ordre de bataille anglais

– 6 bataillons anglais de ligne : 20 figurines par bataillon

– 2 bataillons écossais : 20 figurines par bataillon

– 2 bataillons portugais : 16 figurines par bataillon

– 1 régiment de hussards : 16 figurines

– 2 batteries de 9 livres à pied : 6 figurines par batterie

Positions de départ

Français : trois bataillons se placent sur la colline de Sypière, un dans chaque redoute et un déployé librement par le joueur. La réserve de six bataillons se placent librement devant la maison Sacarin, sans ordres au départ. La cavalerie française se place devant le pont de Montaudran, sans ordres au départ, et l'artillerie française est placée derrière le canal de Languedoc et la maison Sacarin. Le général en chef est placé avec le bataillon qui défend la première redoute.

Anglais : l'entrée de l'infanterie et de l'artillerie anglaise se fait dans l'angle nord-est, le long de la rivière (voir carte). Le joueur doit organiser sa colonne de déplacement hors-table (ordre de marche et formation). L'artillerie est obligatoirement déplacée après l'infanterie. L'entrée de la cavalerie, par la route à l'est, ne peut se faire que si le pont de Las Bordes est contrôlé par deux bataillons anglais au moins.

Règles particulières

Tous les déplacements dans la zone marécageuse se font à demi-vitesse, les unités étant sans formation. La colline de Sypière est escarpée sur la face regardant la rivière; on applique les malus de la règle sauf sur la route qui, par convention, peut admettre un bataillon en colonne par compagnie ou un escadron. La colline est en pente douce sur sa face vers le canal.

Le canal de Languedoc et l'Ers ne sont franchissables que par les ponts.

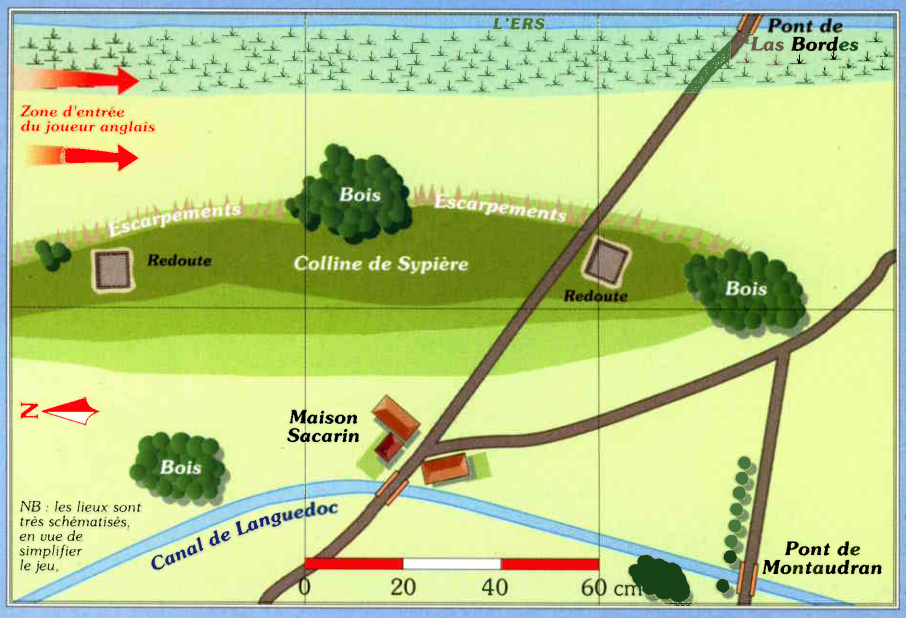
Conditions de victoire

La partie se joue en 12 tours.

Victoire mineure française : tenir la crête, le longe de la colline de Sypière. *Victoire majeure française* : prendre le pont de Las Bordes.

Victoire mineure anglaise : prendre la crête. *Victoire majeure anglaise* : prendre le pont de Montaudran. ❐

Note : suite à l'annonce de sa sortie dans *VaeVictis*, ***Premier Empire***, règle éditée par la FFJH, n'est actuellement plus disponible. Une nouvelle édition, avec les amendements, sera disponible en mai.



Infographie François Vauvillier © *VaeVictis*, Histoire & Collections 1996

L'armée alliée présente ses premières patrouilles devant Toulouse le 25 mars, sur la rive gauche. Les plans de Wellington sont forts simples : enfermer Soult dans la ville, passer la Garonne en aval ou en amont, livrer bataille et détruire l'armée des Pyrénées. Le 31 mars, une première tentative de passage échoue car les routes, rendues impraticables par les pluies, ralentissent la marche des colonnes anglaises. Le 4 avril, des pontons sont jetés sur la Garonne en aval de la ville, à Beauzelle. En quatre heures, sous une pluie battante, 10 000 Anglais passent le fleuve mais, dans la nuit, une crue soudaine emporte les pontons, désunis par des bateaux lestés de rocher que Soult a fait jeter dans le courant. Cependant, l'inaction des Français les prive d'une victoire facile sur Beresford qui a traversé le fleuve sans ses caissons de munitions.

Le 7 avril, les communications sont rétablies et l'armée alliée passe sur la rive droite, à l'exception des troupes destinées à l'attaque de la rive gauche. Les travaux de défense de la ville ne sont alors pas tous terminés : « *on assure que le général en chef lui-même, une pioche à la main, donnait quelquefois l'exemple du travail et de l'activité* ». Ce témoignage du capitaine Lapène reconnaît cependant que les habitants participent sous la contrainte aux travaux.

Du 8 au 9 avril, la cavalerie anglaise se montre très agressive et s'empare des villages environnants ainsi que des ponts sur l'Ers. Le 10, jour de Pâques, la bataille devient inévitable. Wellington, avec 50 000 hommes, dispose d'une supériorité numérique qui lui laisse les mains libres. Son principal objectif est de couper la route de Narbonne, qui reste la seule voie d'évacuation pour Soult. Le général Hill, avec deux divisions, doit faire diversion sur Saint-Cyprien et, par la vigueur de ses attaques, attirer les réserves françaises. Pendant ce temps, Picton, avec sa division plus la division légère, attaquera les ponts du canal jusqu'au couvent des Minimes. La division espagnole de Frayre, enfin, se portera vers le pont Matabiau et sur le Calvinet, soutenue par un mouvement de flanc de Beresford, avec les divisions Cole et Clinton, destiné à s'emparer des hauteurs de Sypière puis du pont de Montaudran et finalement couper l'unique route de retraite des Français.

Forte résistance française

Les combats s'engagent vers 6 h du matin sur la rive gauche. Le 40e de ligne français, détaché en avant-garde, annonce par ses feux les mouvements de Hill. Ne pouvant résister à une division complète, ce régiment évacue sa ligne de défense en mettant le feu à plusieurs maisons. La brigade O'Callaghan doit d'abord jouer aux pompiers pour pouvoir avancer. Maranssin fait se replier toute sa première ligne sur Saint-Cyprien. La ligne de défense principale devient inexpugnable et les molles attaques des Anglais se terminent par une mousqueterie inutile qui dure tout le jour. Du pont Jumeau au pont des Minimes, Picton, outrepassant ses ordres, lance à l'assaut ses colonnes sous le feu meurtrier des tirailleurs français postés derrière le canal. Le pont Jumeau est défendu par les compagnies d'élite des 39e et 65e de ligne, appuyées des cinq pièces de 4 livres de la redoute.

La brigade Brisbane parvient à passer le pont mais se trouve bloquée devant la redoute qui domine la route de trois mètres. Fusillés à bout portant et sous une grêle de pavés jetés par les grenadiers français, les Anglais refluent puis se sauvent, abandonnant 300 cadavres dont celui du colonel qui a mené l'attaque. Les tentatives sur le pont des Minimes ne sont guère plus efficaces et les deux divisions anglaises piétinent toute la journée devant les habiles défenseurs.

La crise la plus importante de la bataille touche les Espagnols de Frayre. Sa division progresse dès 7 h en deux lignes, couvertes par deux batteries de 18 livres portugaises et la cavalerie du général Ponsonby, vers le pont Matabiau et le plateau du Calvinet. La manœuvre est lente et ce n'est que vers 8 h 30 que les deux attaques espagnoles débouchent sous le feu des Français. Touchés de front et de flanc, les Espagnols progressent quand même, se jetant au plus près des redoutes du Calvinet à la recherche d'un angle mort. Devant le pont Matabiau, les Français sont restés cachés jus-

Réputés pour leur bravoure, les fiers guerriers des Highlands — ici le 42nd Black Watch — forment de solides régiments au service de Sa Très Gracieuse Majesté.

qu'au dernier moment et la première volée jette le désarroi dans les rangs espagnols. Une vive contre-attaque fait reculer ceux-ci.

La débâcle des Espagnols

Wellington, qui observe l'évolution des combats depuis la colline de la Pujade, se tourne alors vers un officier et lui demande : « *N'avez-vous jamais vu 9 000 hommes se débander ?* ». « *No, Sir.* » répond l'aide de camp. « *Et bien, attendez un instant et vous le verrez !* » En effet, la déroute des Espagnols devient générale et tourne au massacre : le régiment de Cantabrie, effrayé de devoir repasser sous le feu des redoutes du Calvinet, se jette dans un chemin de traverse profond de six mètres et s'y trouve bloqué sous le feu à bout portant des tirailleurs français restés sur le talus. Alertées par ceux-ci, les batteries du pont Matabiau enfilent de leur feu la masse des Espagnols. La déroute de Frayre lui coûte 2 000 hommes et son orgueilleuse division ne paraît plus qu'en seconde ligne le reste de la journée.

Soult comprend alors que la chance a tourné et qu'il est temps de prendre l'offensive avec ses réserves, d'autant plus que Beresford lui donne une occasion qui ne se rencontre qu'une fois dans la vie d'un général. L'attaque destinée à la droite française rencontre en effet des

L'exploitation politique de la bataille de Toulouse

Etudier la bataille de Toulouse demande une grande patience pour la recherche des sources et un esprit critique aiguisé. En effet, la polémique sur la prise ou non de cette grande ville française par Wellington n'a cessé de rebondir pendant près de quarante ans, chacun des participants — Soult ou Wellington — cherchant à en tirer un profit politique.

La principale source est celle de l'ouvrage du capitaine Lapène, *Evénements militaires devant Toulouse en 1814* (Ridan, Paris 1822) mais qui exige une double lecture. Lapène était un des trois officiers d'artillerie de la batterie divisionnaire du général Taupin et seul officier survivant de celle-ci; c'est donc un témoin occulaire de première importance. Mais Lapène avait soumis à Soult en 1820 son manuscrit, et c'est la version revue par le maréchal qui fut publiée. Soult n'oublia pas le capitaine, nommé lieutenant-colonel en 1830 quand le maréchal devint ministre de la guerre.

Un second livre-clé prête également à polémique. Le capitaine Choumara publie en 1840 *Considérations militaires sur les mémoires du maréchal Suchet et sur la bataille de Toulouse*. Tout le travail de l'auteur s'articule autour des thèses que Suchet aurait pu venir soutenir Soult et, plus prosaïquement, que Wellington est un menteur qui n'a jamais gagné à Toulouse, malgré ses communiqués triomphants à l'issue de la bataille. Il faut dire que ce travail est en partie la réponse à une correspondance officielle de Wellington, alors ministre des affaires étrangères, aux journaux français qui attaquaient la version anglaise de la bataille. Choumara reçut alors l'appui officieux du nouveau ministre de la guerre, qui n'était autre que Soult ! La « seconde » bataille de Toulouse atteignit à cette époque des sommets : en 1839, Soult inaugure un monument à sa gloire sur les hauteurs du Calvinet et, en 1846, l'ambassadeur de Turquie visite le champ de bataille au bras du maréchal, qui fait finalement organiser en 1851, pour le prince-président Napoléon, une reconstitution des mouvements par les troupes.

Après la mort de Soult en 1851, la querelle s'apaise. Il faut dire que, de leur côté, les historiens anglais reconnaissent en partie l'échec de Wellington. Napier et Oman, entre autres, décrivent l'état d'épuisement physique et moral de l'armée britannique le 11 avril 1814... ❐

LA BATAILLE DE TOULOUSE, 1814

Cette planche de drapeaux anglais et français ne présente qu'une petite partie des unités engagées lors de la bataille de Toulouse. L'échelle de représentation est au 15 mm. Pour plus de détail sur les emblèmes français voir *Vae Victis* n° 3 et *Vae Victis* n° 6 pour les anglais.

4e DIVISION général Taupin

Brigade Rey

Drapeau du 32e régiment d'infanterie de ligne

Drapeau du 43e régiment d'infanterie de ligne

Drapeau du 12e régiment d'infanterie légère

Brigade Gasquet

Drapeau du 47e régiment d'infanterie de ligne

Drapeau du 55e régiment d'infanterie de ligne

Drapeau du 58e régiment d'infanterie de ligne

BRIGADE DE CAVALERIE général Berton

Etendard du 2e régiment de hussards

Etendard du 13e régiment de chasseurs à cheval

Etendard du 21e régiment de chasseurs à cheval

2e DIVISION (général Stewart) Brigade O'Callaghan

King's colour 28th Line Infantry

Regimental colour 28th Line Infantry (North Gloucetershire)

King's colour 34th Line Infantry

Regimental colour 34th Line Infantry (Cumberland)

King's colour 39th Line Infantry

Regimental colour 39th Line Infantry (Dorsetshire)

2e DIVISION (général Stewart) Brigade Byng

King's colour 66th Line Infantry

King's colour 57th Line Infantry

Regimental colour 66th Line Infantry (Berkshire)

Regimental colour 57th Line Infantry (Dorsetshire)

Regimental colour 31th Line Infantry (Huntingdonshire)

King's colour 31th Line Infantry

Dans le magazine *Figurines* n° 9, sous le pinceau d'André Jouineau, vous trouverez deux planches de dessins représentant les uniformes des fantassins et des porte-drapeaux anglais pour la période.

Bientôt le choc ! Les « habits rouges » s'apprêtent à affronter la seconde ligne fançaise, reconstituée à la hâte; si l'aile gauche est bien ancrée dans le village, le joueur français doit contrer, sur son aile droite, la menace de la cavalerie alliée.

En bas, de gauche à droite. **Au temps du Premier Empire, l'Angleterre n'est pas encore le vaste empire colonial qu'elle deviendra; les souverains anglais n'hésitent donc pas à avoir recours à des mercenaires, tâche d'autant plus aisée que Napoléon s'est fait quelques ennemis en Europe. Ainsi, les Hanovriens constitueront les fameux King's German Legion, parmi les plus coriaces adversaires des aigles impériales (ici, le 1er régiment de hussards KGL et le 3e régiment de ligne).**

difficultés qui semblent insurmontables. Malgré la possession des ponts sur l'Ers, la cavalerie anglaise n'a pas brillé par son esprit d'initiative et n'a pas poussé ses reconnaissances sur la rive gauche de la rivière. Celle-ci est couverte de marécages, de trous d'eau et de terres inondées et ce à moins de 500 m des hauteurs tenues par Soult. Beresford se trouve ainsi dans l'impossibilité de se déplacer avec son artillerie. Les régiments anglais défilent sous le feu français, pataugeant dans l'eau avec une lenteur désespérante. Le capitaine Lapène, qui commande une batterie d'artillerie, témoigne : « *Nous les voyions se précipiter dans les marais, couverts de boue, dans l'eau jusqu'à la ceinture, et au milieu d'une grêle de boulets et d'obus* ».

Soult voit défiler devant lui de flanc les division Cole et Clinton, sans artillerie et sans appui de cavalerie. Il fait alors appeler la division Taupin et la dirige vers la redoute de Sypière, qui semble l'objectif des Anglais. Les ordres sont donnés : la brigade Rey se tiendra à gauche de la redoute, la brigade Gasquet et le 21e chasseurs à cheval à droite sur la route tandis que la cavalerie du général Berton débouchera sur la gauche anglaise. En 30 minutes, la manœuvre de Taupin se met en place. Soult s'adresse alors à ce général : « *Les voilà ! Général Taupin, les voilà, je vous les livre !* ». Et les soldats de crier : « *Ils sont à nous* ». Taupin, désirant agir le plus vite possible, attaque sans attendre le déploiement de la brigade Rey qui défile alors devant la redoute en masquant ses feux. Le 12e léger est en tête, en colonne de marche, et il se lance au pas de charge sur le régiment anglais le plus proche, qui cherche à se déployer en ligne.

La contre-attaque française échoue

Au même moment, la cavalerie de Berton débouche sur la gauche anglaise mais avec lenteur, laissant le temps à ceux-ci de mettre deux brigades en carré. La seule artillerie disponible du côté français est en colonne de route derrière la brigade Gasquet et ne peut intervenir. Cependant, une batterie de fusées à la Congreve jette ses projectiles qui passent en sifflant sur la colonne du 12e léger. Effrayée par cette arme nouvelle, la colonne se désunit puis s'arrête. Occasion rêvée, les Britanniques finalement déployés fusillent le 12e léger qui hésite, tournoie puis, devant la charge ennemie, s'enfuit. Dans la mêlée et la confusion, le général Taupin est mortellement blessé. La division française déroute vers Toulouse, emportant avec elle les défenseurs de la redoute. La cavalerie de Berton se replie dès l'apparition de quelques hussards allemands sur le pont de Montaudran.

Les hauteurs de Sypière sont alors immédiatement occupées par les Anglais qui poussent une nouvelle attaque vers le Calvinet par la ligne de crête. Les combats autour de la redoute centrale voient la destruction complète du 92e écossais. Beresford tentera vainement de descendre des hauteurs vers Toulouse mais ne pourra pas lancer d'attaque vers le canal. Jamais la route de Narbonne ne sera menacée. Soult replie finalement ses troupes vers 16 h sur la deuxième ligne de défense et Wellington, trop content pour sa part d'avoir évité un désastre, ordonne l'arrêt des mouvements.

Le lendemain, Soult hésite à reprendre la bataille, qui aurait probablement tourné à son avantage, mais il sait alors que Napoléon a abdiqué et juge préférable de garder une armée intacte à la France. Il quitte alors Toulouse avec son armée le 11 avril pour rejoindre Suchet, le duc de Wellington entrant dans la ville le lendemain. La population s'empresse alors d'arborer le drapeau royaliste blanc. Pour sa part, Wellington fait connaître sa grande victoire par des envois de lettres triomphantes aux journaux anglais. Le 19 avril, Soult reconnaît le pouvoir de Louis XVIII, la guerre de la Péninsule est terminée. Ainsi, même si Toulouse n'est pas une victoire, les Anglais la considèrent comme telle, et la ville bénéficie du douteux privilège de voir son nom apparaître sur les drapeaux de 31 régiments de Sa Très Gracieuse Majesté... ❐

Figurines Essex (Britanniques), Battle Honours, Minifigs et Old Glory (Français). Peinture par **Claude Corbières**. Remerciements au magasin *Champs de Mars* pour son aimable accueil, et à François Hary et JPI pour leur soutien.

La bataille de Wissembourg

Scénario pour *Képis rouges*

Règles complètes publiées dans *VaeVictis* n° 5.

Par Pierre LAPORTE

Au matin du 4 août 1870, sur les hauteurs qui dominent Wissembourg, en Alsace, les troupes de la division Douay vaquent à leurs occupations matinales, loin d'imaginer qu'à quelques centaines de mètres à peine, trois corps d'armée allemands se rassemblent et s'apprêtent à franchir la frontière. Aussi incroyable que cela puisse paraître, les détachements de cavalerie envoyés en reconnaissance au petit matin même n'avaient nullement détecté la présence des dizaines de milliers de soldats ennemis massés à proximité...

A huit heures, les fantassins français vont être brutalement tirés de leur quiétude par un coup de canon tiré depuis la rive opposée de la Lauter. Bientôt, une averse de plomb s'abat sur la petite ville, prise pour cible par l'artillerie de l'avant-garde du 2e corps bavarois.

Hâtivement, les troupes françaises adoptent une position défensive et les tirailleurs algériens du 1er régiment reçoivent l'ordre de se porter en avant à hauteur de Wissembourg. Jetant leurs chéchias en l'air et « *poussant des youyous aigus* », ils dévalent les pentes du Vogelsberg et se déploient le long de la rivière. Durant plusieurs heures, attaques et contre-attaques acharnées vont se succéder pour s'emparer du village, les turcos perdant 600 des leurs au cours de l'action. En dépit de leur petit nombre (plusieurs bataillons de la division Douay avaient été détachés sur un autre secteur), les Français s'accrochent au terrain lorsque, vers 10 h, une nuée de casques à pointe surgit à l'est du Geissberg... Le 5e corps d'armée prussien, dont l'état-major français n'avait pas soupçonné la présence, passe à l'offensive.

La prudence la plus élémentaire aurait alors exigé un repli immédiat, mais le haut commandement accorde une importance stratégique capitale au contrôle de Wissembourg et Douay va sacrifier sa division. Malgré une résistance héroïque, les fantassins français vont être rapidement submergés. Le général Douay lui-même meurt dans l'explosion du caisson d'une batterie de mitrailleuses, devenant ainsi le premier officier général français à périr au champ d'honneur au cours de cette guerre.

Même si les troupes françaises conservent un moral élevé à l'issue de la défaite, le combat de Wissembourg est une catastrophe à l'échelon du quartier général. La première grande bataille de la guerre de 1870 donna le ton à ce conflit où le courage et l'héroïsme individuels ne purent compenser les erreurs fatidiques du haut commandement.

Déploiement

Le joueur français déploie ses troupes dans les 15 cm à partir du bord de table, les turcos occupant l'aile gauche (sommet du Vogelsberg). Un bataillon du 74e de ligne (un élément) peut être positionné dans Wissembourg.

Le joueur bavarois déploie également son avant-garde dans les 15 cm à partir du bord de table. Le gros de la troupe entre au premier tour de jeu à l'emplacement indiqué sur la carte.

Conditions de victoire

Si à l'issue du 8e tour de jeu, aucun des deux protagonistes n'a pu infliger 30 % de pertes à son adversaire, le joueur qui contrôle le village est déclaré vainqueur.

Chasseurs à cheval Minifigs, peinture par Stéphane Langlois.

Règle supplémentaire pour *Képis rouges*

L'artillerie allemande subit un malus de **– 2** en mêlée (de ce fait, son coût est réduit à 4 points par élément).

Note : les pions à découper pour ce scénario se trouvent sur la planche du jeu en encart. ❐

Ordre de bataille

● **Armée française :** 2e division du 1er corps, général Douay.

Infanterie		
– 50e de ligne	2 éléments	(6 points)
– 74e de ligne	2 éléments	(6 points)
– 1er tirailleurs	3 éléments	(12 points)
Artillerie (9e régiment)		
– 1 élément d'artillerie		(3 points)
– 1 élément de mitrailleuse		(4 points)
Cavalerie		
– 11e chasseurs	1 élément	(2 points)
– 3e hussards	2 éléments	(4 points)
Total : 12 éléments		(37 points).

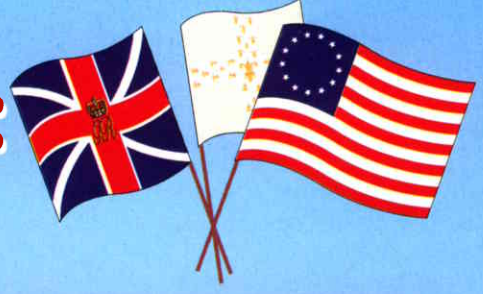
Le joueur français se place et manœuvre en premier.

● **Armée allemande :** 4e division du 2e corps bavarois, lieutenant-général von Bothmer.

Avant-garde		
– 5e d'infanterie	1 élément	(3 points)
– 10e Jäger	1 élément	(3 points)
– 4e d'artillerie	2 éléments	(8 points)
– 2e chevau-légers	1 élément	(2 points)
Gros de la troupe		
– 6e d'infanterie (2 bataillons)	2 éléments	(6 points)
– 9e d'infanterie	1 élément	(3 points)
– 6e Jäger	1 élément	(3 points)
– 7e d'infanterie	1 élément	(3 points)
– 11e d'infanterie	1 élément	(3 points)
– 14e d'infanterie	1 élément	(3 points)
Total : 12 éléments		(37 points)

Infographie François Vauvillier © *VaeVictis*, Histoire & Collections 1996

WE THE PEOPLE : révolutionnaire !



AVEC *We the People*, simulation de la guerre d'Indépendance américaine parue en 1993, la vénérable maison d'édition Avalon Hill se livre à une débauche de luxe, de clarté, d'innovation et de jouabilité.

Par Pierre Miranda

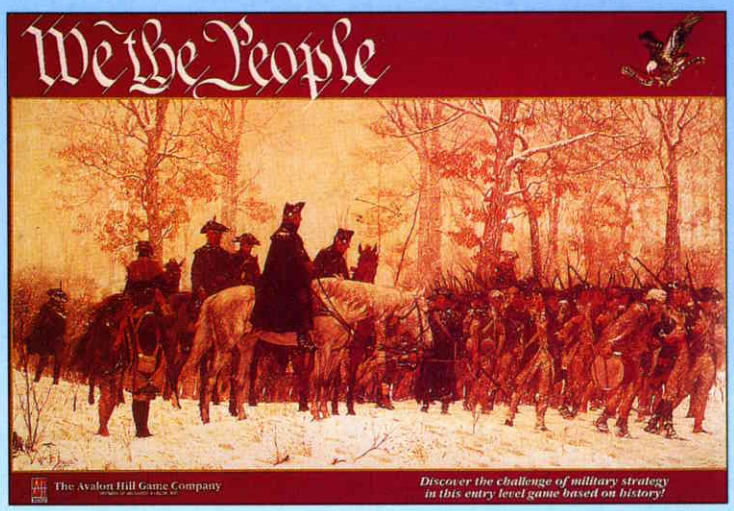
We The People a d'abord pour immense mérite de nous faire découvrir la révolution américaine. Occultée dans nos manuels d'histoire par sa « sœur » française, la révolution de 1776 (date de la déclaration d'indépendance) représente pourtant un événement historique incontournable et passionnant. En bref, les Etats-Unis, alors colonie britannique, décident, en partie pour des questions douanières, de s'émanciper de la tutelle anglaise. Le gouvernement britannique, ainsi que les colons fidèles à la couronne, ne cède qu'après huit ans d'une guerre fratricide et l'intervention décisive de la France dans le conflit.

We the People fait partie d'une série de jeux intitulée *American History Series*, qui traite exclusivement de conflits auxquels les Etats-Unis ont participé. De même que les autres produits de la série (*Gettysburg*, *Battle of the Bulge*, *D-Day*, *Midway* et *Mustangs*), *We the People* est conçu comme un jeu d'histoire d'initiation, à la frontière avec les jeux de plateaux traditionnels. Avec onze pages de règles très claires — en anglais malheureusement — et des exemples de jeu détaillés, il atteint admirablement bien son but. La durée des parties ne risque pas de dissuader le nouveau venu : une demi-journée suffit. Quant à sa somptueuse présentation, elle ne peut qu'attirer les néophytes. Mais que les vieux grognards se rassurent, *We the People* reste un jeu fort subtil qui réserve bien des surprises...

La guerre en couleurs

Le matériel est simplement superbe. Dans une grande boîte (assez encombrante tout de même) agrémentée d'une magnifique illustration représentant George Washington et ses soldats dans une forêt enneigée, on trouve :

– une belle carte « en dur » représentant la côte est, de la Géorgie jusqu'au Canada. Très agréable à l'œil, sa particularité est de remplacer les traditionnels hexagones par un réseau de cases, à la manière de *A House Divided* ou du jeu en encart de ce numéro. Ce type de représentation graphique limite quelque peu la variété des manœuvres mais accélère le jeu et met en valeur les voies et les nœuds de communications. Quand on imagine la nature, encore sauvage à l'époque, des Etats-Unis et la pauvreté du réseau routier, ce choix apparaît judicieux.


We the People
The Avalon Hill Game Company
Discover the challenge of military strategy in this entry level game based on history!

– une modeste centaine de pions et marqueurs dont des chefs, de toute beauté, à monter sur des socles de plastique.

– un livret de règles aéré qui réalise la rare prouesse d'éviter toute ambiguïté, aucun errata n'étant nécessaire, complété par une feuille d'aides de jeu et un livret de commentaires historiques et d'exemples.

Enfin, élément essentiel du jeu, on trouve également deux paquets de cartes. Les cartes de stratégie (à dos rouge) sont les plus importantes. Chaque joueur en tire sept au début de chaque tour. Elles permettent de bouger les troupes, d'étendre son contrôle politique et de déclencher des événements. Quant aux cartes de bataille (à fond bleu), on les tire seulement pendant les combats.

Le concepteur, Mark Herman, n'en est pas à son coup d'essai : auteur, entre autres, de petits bijoux comme *SPQR*, *Flashpoint Golan*, ou *Gulf Strike*, il signe ici un jeu original et bien pensé. Le système est axé sur la dimension stratégique et intègre avec bonheur les aspects militaires mais aussi politiques de cette guerre. Le but des joueurs est de contrôler un maximum de colonies. Des conditions de « mort subite » permettent en outre de gagner instantanément en vidant la carte de toute présence ennemie ou, pour un Anglais astucieux, en capturant l'insaisissable chef américain, George Washington.

We the People est divisé en neuf tours annuels, de 1775 à 1783, mais la fin de la partie est déterminée aléatoirement et peut avoir lieu, au plus tôt, en 1779.

A coup de cartes

Le cœur du jeu se situe dans la phase de stratégie. Celle-ci détermine à la fois les mouvements de troupes, les batailles, les événements historiques et le contrôle politique des cases, grâce aux cartes de stratégie. A tour de rôle pendant le tour, chaque joueur pose une carte de sa main et effectue les actions possibles. Le tour se poursuit jusqu'à ce que les joueurs aient utilisé les sept cartes distribuées en début de tour. Les cartes ne pouvant être utilisées que par l'adversaire sont défaussées, sauf quelques cartes d'événements majeurs, qui doivent obligatoirement être jouées, quel que soit leur effet.

Les cartes de stratégie les plus nombreuses sont les *Opérations*. Elles peuvent être utilisées soit pour activer un général, soit pour placer des marqueurs de contrôle politique, soit enfin, particularité américaine, pour recruter des troupes. Le mouvement est simplissime : un général peut traverser quatre cases avec jusqu'à cinq points de force.

La variété des cartes de stratégie et le système d'alternance de jeu offre des parties variées et interactives. Un tour de jeu typique peut se dérouler comme suit : l'Américain commence et joue une carte d'opérations « 2 ». Il l'utilise pour placer deux contrôles politiques dans l'état du New Jersey, qui se joint à son camp. C'est maintenant au tour du Britannique. Celui-ci passe en se défaussant de *Guérilla de Francis Marion*, une carte utilisable seulement par l'Américain. L'Américain joue une nouvelle carte d'opérations et décide d'activer un chef, qui se rend à Hartford (Connecticut) avec ses troupes dans l'intention d'y rester pour faire changer la case royaliste d'allégeance. L'Anglais joue alors une carte *Campagne majeure* et active trois généraux. L'un d'eux se rend à Hartford pour défendre les sujets de la couronne. Le combat s'engage et l'Américain doit reculer. L'Américain joue alors une troisième carte d'opérations, mais pour combler ses pertes en levant des troupes. Le Britannique joue enfin *Déclaration d'indépendance*, un événement désastreux pour lui, mais qu'il est obligé de poser. Et ainsi de suite....

L'Américain bénéficie d'une plus grande souplesse au niveau du contrôle politique : il peut étendre son contrôle partout où l'Anglais est absent, alors que ce dernier ne peut gagner à sa cause que les cases voisines de celles qui lui sont déjà loyales. Quant au mouvement, si l'Américain est le seul à pouvoir tenter d'intercepter des forces anglaises adjacentes (ce qui lui procure un bonus d'attaque surprise pen-

dant le combat qui s'ensuit), le Britannique a l'exclusivité du mouvement naval. Le triple rôle des cartes d'opérations provoque bien entendu de multiples hésitations : est-il préférable d'activer un général ou plutôt de gagner du terrain politiquement ?

Une autre catégorie de cartes de stratégie regroupe différents bonus utiles mais limités. Par exemple, *Raid indien* permet au Britannique de faire disparaître un marqueur de contrôle américain, alors que *Martyr de Nathan Hale* permet au contraire d'en placer un. Certaines cartes, représentant la plupart du temps des commandants d'exception, octroient un bonus tactique au combat, d'autres donnent un avantage opérationnel, comme la *Campagne majeure*, grâce à laquelle trois généraux peuvent être activés. Enfin, l'une des plus amusantes est *Aide clandestine française*, qui permet à l'Américain de se doter de deux cartes supplémentaires.

Restent les cartes les plus cruciales, celles d'événements majeurs, qui apparaissent tôt ou tard. Les trois plus importantes sont :

– *Déclaration d'indépendance*. Simple à mettre en œuvre mais extrêmement redoutable puisque l'Américain peut se permettre de placer immédiatement un contrôle politique par colonie, c'est-à-dire treize !

– *Guerre européenne*. Un peu particulière car, sans elle, certaines autres cartes, comme *L'amiral Rodney capture Saint Eustatius*, ne peuvent pas être jouées.

– *Benjamin Franklin signe une alliance avec la France*. La carte que l'Américain attend avec impatience ! Dès que l'alliance est conclue, le révolutionnaire reçoit le général Rochambeau avec un corps expéditionnaire de cinq points de force (c'est considérable) et l'aide de la flotte française. L'intervention de la Royale permet à l'Américain d'annuler localement les avantages de la flotte britannique. Historiquement, les Anglais furent d'ailleurs contraints de livrer bataille à Yorktown sans renforts, grâce au blocus de la flotte française.

Le revers de la médaille, c'est le côté aléatoire de l'arrivée des événements. Un joueur américain privé trop longtemps de déclaration d'indépendance est extrêmement handicapé, tout comme un Britannique confronté à une alliance franco-américaine précoce. Les amateurs de suspense seront ravis mais les « calculateurs » un peu frustrés !

Le système de combat

Comment *We the People* traite-t-il des batailles ? Avec des cartes, bien sûr ! L'élégance et la simplicité priment à nouveau. Quand un général pénètre dans une case occupée par l'ennemi, le combat est immédiatement résolu, à moins que l'ennemi réussisse à éviter le combat, une option ouverte uniquement à l'Américain. Chaque joueur pioche autant de cartes de bataille que la somme de la capacité tactique du commandant et le nombre de points de force présents. Celui qui contrôle politiquement la colonie où se déroule la bataille bénéficie en outre de deux cartes supplémentaires, représentant l'appui de milices locales.

L'Américain peut bénéficier de deux avantages propres : une carte de bonus si le combat est déclenché par une interception (simulant l'effet de surprise) et deux cartes de bonus s'il s'agit d'une offensive d'hiver de Washington. Cette dernière a lieu quand l'Américain joue en dernier pendant le tour et choisit d'activer Washington. Censée simuler les victoires de ce dernier à Trenton et Princeton pendant l'hiver 1776-1777, cette règle est discutable. En effet, non seulement la réédition d'un tel succès était loin d'être acquise mais la règle incite l'Américain à l'utiliser chaque année, ce qui est historiquement absurde !

Les principaux composants de jeu de *We the People* : une belle carte en carton fort, des pions avec de très belles silhouettes, des cartes à jouer... tous les ingrédients d'un jeu plaisant. Le savoir-faire « jeu de plateau » est ici parfaitement utilisé pour un véritable jeu d'histoire.

Le Britannique, lui, a deux atouts : il bénéficie d'une carte de bonus, qui simule la discipline supérieure des soldats professionnels. Mais cet avantage disparaît en cas de grave défaite britannique, et donc de remplacement des vétérans par des conscrits, ou si l'Américain joue la carte *Le baron von Steuben entraîne les troupes continentales*. Second avantage britannique, celui de sa flotte, qui lui confère un important bonus de deux cartes dans toute case portuaire.

Le nombre de cartes déterminé, le combat commence. Il existe six types de cartes de bataille — qui servent en même temps à attaquer et à défendre — et la victoire appartient à celui qui posera une carte sans que le défenseur puisse la contrer. Chaque round, le défenseur peut tenter de contre-attaquer en réussissant un jet sous la valeur tactique de son général.

Par exemple, le Britannique attaque avec une carte courante, *Débordement par la gauche - Refuser l'aile droite*. L'Américain l'annule en jouant la même carte puis gagne l'initiative pour le second round. Il joue alors une carte assez rare, une *Reconnaissance - Ecran*, que le Britannique ne possède pas. Résultat : victoire américaine. Le Britannique doit battre en retraite. Quant aux pertes infligées au vaincu, elles sont déterminées par un tirage aléatoire (de 1 à 3) et par la carte ayant apporté la victoire. En l'occurrence, une *Reconnaissance* permet au perdant de réduire ses pertes de 2, alors qu'un *Encerclement* aurait rajouté une perte. Signalons enfin que celui qui ne pourrait pas faire retraite sur une case amie est éliminé et son chef capturé. Une manière assez abstraite de simuler les risques encourus par une armée sans ligne de communications sûre. Le Britannique peut toujours faire retraite par la mer, à moins que la flotte française ne l'en empêche.

Une fois les combats résolus , à la fin du tour (c'est-à-dire durant l'hiver), les troupes établissent leur contrôle sur les cases qu'elles occupent mais, surtout, les cases ou groupes de cases encerclés par l'ennemi et coupés de toute garnison amie redeviennent neutres. Gare à l'imprudent qui perd contact avec ses bases arrières !

Enfin, l'un des aspects les plus séduisants de *We the People* réside dans le contraste entre les deux armées en présence. D'un côté, une force britannique nombreuse et à l'entraînement supérieur. Dotée de quelques généraux brillants et bénéficiant de la supériorité navale, elle souffre par contre d'un certain manque de mobilité terrestre. De l'autre, une armée américaine peu disciplinée mais très manœuvrière. Commandée par des généraux plus faciles à activer, l'armée continentale excelle dans la guérilla mais tient rarement le terrain face à un Britannique déterminé.

En comparaison avec d'autres systèmes de jeu, *We the People* manque un peu de finesse. On peut regretter l'absence de véritable règle de ravitaillement. Le système ne tient pas non plus compte des fortifications et de la nature du terrain pendant les batailles. En contrepartie, le jeu est beaucoup plus fluide, évite la tenue de toute comptabilité fastidieuse et l'utilisation des cartes lui donne un côté très sympathique.

Mark Herman a su trouver l'équilibre nécessaire entre détail et abstraction, en partant du principe que *We the People* devait être un jeu mettant l'accent sur la stratégie plutôt que la tactique. Le concepteur a su faire des choix intelligents et nous offre une simulation très belle, extrêmement jouable, équilibrée et sur un sujet passionnant qu'elle incite à découvrir. Accessible et fort bien documenté, un tel produit, sans rien sacrifier au plaisir de jouer, devient de plus un outil pédagogique valable. Souhaitons que des jeux similaires, sur des thèmes historiques, apparaissent enfin en français [1]. Un avertissement toutefois : le jeu en solitaire n'est pas possible mais avec un produit si plaisant, trouver des adversaires ne pose aucun problème... ❐

1. Pour sa part, Avalon Hill doit faire paraître prochainement un jeu avec le même système sur les guerres puniques, en adaptant légèrement les règles de combat.

LEÇONS DE TACTIQUE

Comment jouer à Black Wednesday

LA série *Tactical Combat* de The Gamers, considérée comme l'une des meilleurs simulations tactiques sur carte, souffre pourtant d'imprécisions qui la rende parfois difficile à jouer. *VaeVictis* vous propose ici une véritable interprétation des règles, sur le module *Black Wednesday*.

Par Luc OLIVIER

Les derniers modules parus de la série *Tactical Combat* utilisent la version 3.1 des règles, qui corrige les principales aberrations et lourdeurs du système. *Hunters from the Sky* (invasion de la Crète), *Black Wednesday* (la division Azul sur le front de l'Est) et *Leros* (en mer Egée) bénéficient donc de règles améliorées par rapport aux versions précédentes mais, pour de nombreux joueurs, ce système, malgré d'immenses qualités, reste encore difficile d'accès.

En effet, les règles sont souvent mal rédigées et les interprétations difficiles. Comme nous l'avions montré dans *VaeVictis* n° 2, cette série offre pourtant une simulation exceptionnelle et il nous a semblé intéressant, dans ce nouvel article, de proposer un guide de jeu détaillée, en prenant comme exemple une partie de *Black Wednesday*.

Si les échelles de jeu sont tactiques (un pion représente une section d'infanterie et un hexagone une centaine de mètres), chaque bataille fait intervenir des régiments entiers, voire des divisions ! Rien d'étonnant donc à ce que, en dehors de petits scénarios sur des épisodes des batailles proposées, les scénarios de campagne puissent durer plusieurs jours de combat, soit facilement une centaine de tours (deux jours en 82 tours pour *Black Wednesday*, par exemple). Les parties peuvent être passionnantes mais extrêmement longues.

Le système d'ordres

La principale originalité de la série est l'obligation, pour les joueurs, de programmer les actions et réactions de leurs grandes unités à travers un système d'ordre assez précis. Chaque camp doit ainsi fournir un véritable travail d'état-major et de réflexion, car toutes les formations — sauf certaines unités indépendantes spéciales — doivent recevoir un ordre pour agir. Les ordres sont de quatre types (attaque, mouvement, défense rapide ou défense préparée) et doivent être représentés graphiquement sur une feuille d'ordres.

Le principal problème de ce système est qu'il repose sur la bonne fois des joueurs, avec des règles très succinctes sur la manière de rédiger les ordres. L'auteur précise même que « *plus les ordres sont précisément définis, plus ils sont durs à suivre* », ce qui n'encourage pas les efforts de rédaction ! Un tel flou entraîne facilement des excès, même en excluant des tricheries flagrantes. Pour tirer toute la saveur de ce système en s'imposant des contraintes de commandement réalistes, il convient d'être strict dans la définition et la rédaction des ordres (voir nos propositions dans l'encadré page 18).

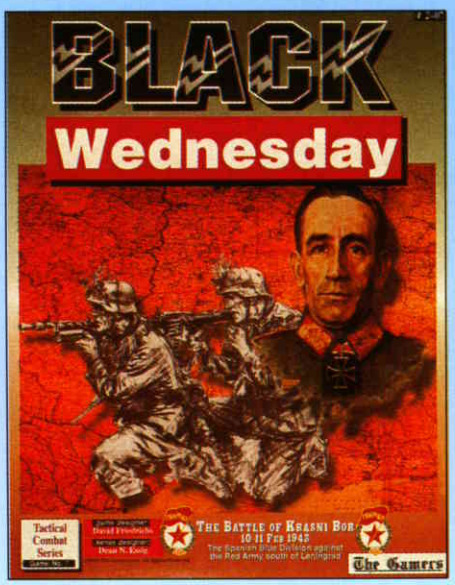
En théorie, un seul ordre d'attaque peut parfaitement durer toute la partie, sauf exception donnée en règle spéciale, comme l'arrêt des Russes au niveau de la première tranchée dans *Black Wednesday*. Tant que l'attaquant a bien défini ses différents objectifs et le déroulement logique de l'action, l'attaque peut continuer. En défense, le problème est du même type. Le périmètre doit être clairement tracé ainsi que les éventuelles lignes de repli et l'itinéraire de fuite. Le problème est que rien n'interdit au joueur de donner l'ordre à ses unités de défendre « la carte », pour pouvoir les faire évoluer librement à sa guise pendant toute la partie... Pour éviter cela, le périmètre de défense doit être logique et basé sur un objectif géographique précis. La bonne fois intervient encore mais les joueurs peuvent se mettre d'accord au départ sur la dimension des objectifs géographiques.

Le périmètre défendu dépend évidemment de la taille de la formation — compagnie ou bataillon — mais il faut laisser un peu de marge pour ne pas cantonner la défense à un immobilisme apathique. Enfin, il est également possible d'assigner un ordre de réserve à des unités qui pourront renforcer une défense ou contre-attaquer dès réception de l'ordre. Ces unités agiront alors avec leur propre feuille d'ordres. Une telle réserve peut être très utile si le joueur est doté d'un bon commandement.

L'ordre de mouvement est généralement inutile car il doit s'effectuer loin de l'ennemi. Il sera avantageusement remplacé par une instruction préliminaire qui permet à une unité de gagner de nouvelles positions en attendant la réception d'un nouvel ordre.

Des contraintes réalistes

Chaque camp dispose, par scénario, d'un nombre défini de feuilles d'ordres qui peuvent être actives à la fois, cela afin d'interdire une débauche d'actions différentes. Chaque joueur peut aussi préparer un nombre équivalent de



feuilles d'ordres futures. Il est intéressant de les préparer le plus tôt possible et d'avoir les idées très claires sur la stratégie à venir. Car, pour faire passer un nouvel ordre à une formation, il faut réussir un jet sur une table qui dépend à la fois de la qualité du commandement — indépendant du joueur — et du nombre de tours passé depuis la rédaction de l'ordre, durée qui dépend du degré d'engagement de l'unité. Ce mécanisme est fondamental car il va conditionner toutes les missions et possibilités de chaque camp.

Le joueur est laissé libre d'estimer l'instant où sa mission (c'est-à-dire l'accomplissement de l'objectif assigné à une formation) a réussi. Leur mission accomplie, les unités se retrouvent inertes jusqu'à une nouvelle prise d'ordre. Il est possible d'attendre, pour annuler une mission en cours, de réussir le jet d'activation d'un nouvel ordre mais cela ralentit l'obtention de cet ordre.

Enfin, le joueur doit définir, sur ses feuilles d'ordres, des instructions à suivre en cas d'échec avec éventuellement un itinéraire de repli : si les conditions sont remplies, les troupes deviennent alors immédiatement libérées de leur mission. Là encore, le moment où une mission échoue est laissé à l'appréciation du joueur.

Toute la gestion des ordres nécessite une bonne lecture des règles et beaucoup de bonne foi. Il faut absolument que les joueurs dessinent clairement leurs ordres et gardent une copie de toutes les feuilles d'ordres. Cela permet à chaque camp de contrôler le nombre de feuilles d'ordres autorisé et, surtout, en fin de partie, chaque joueur peut ainsi vérifier la rédaction correct des ordres ennemis et leur bonne application.

Une séquence d'action « globale »

Le déroulement d'un tour n'est pas fixe mais tiré au dé chaque tour. Le gagnant choisit d'agir avant ou après l'adversaire. Agir en premier permet de bouger et de tirer d'abord, donc de

Le rouleau compresseur soviétique n'est pas un vain mot ! Telle une vague humaine, le 708e régiment de fusiliers se rue sur la tranchée tenue par les Espagnols de la division Azul, à *Black Wednesday*. Cette photo est conforme aux actions programmées par les feuilles d'ordres ci-dessous.

détruire l'ennemi offensivement ou d'occuper une position. Mais, en contre-partie, cela réduit les réactions d'opportunité, car tout tir offensif interdit le tir défensif et le mouvement. Agir en second, en revanche, permet de tirer et de bouger plus efficacement car l'ennemi a déjà agit, mais évidemment avec les seules unités encore en bon état.

Lors de sa phase d'action, le joueur peut faire agir toutes ses unités dont la formation a un ordre, et cela dans n'importe quel ordre de tir ou de mouvement. Il n'y a pas de séquence de jeu précisant le déroulement de la phase (mouvement, tirs puis réactions). Tout est librement effectué au choix du joueur.

Chaque pion présente deux faces : d'un côté il bouge, de l'autre il tire; chacun face restreignant l'autre type d'action. Les capacités des unités sont classiques : potentiels de tir et de mouvement, portée et moral. Le joueur choisit le côté de l'unité pendant le mouvement, sachant qu'il coûte un demi-mouvement pour passer de tir à mouvement — l'inverse est gratuit — et que tout tir offensif interdit le mouvement. Le mouvement du pion dépend principalement des ordres de son unité.

Tout déplacement peut générer un tir défensif (*Overwatch trigger*), suivant le terrain traversé et la distance du tireur. Ainsi, le terrain dégagé (plage, aérodrome, etc.) peut déclencher un tir défensif quelle que soit la distance, le déplacement en terrain clair est repérable jusqu'à 400 m et le terrain défensif protège jusque dans l'hexagone adjacent. Le feu défensif est déclenché pour chaque hexagone de mouvement et exécuté par une pile d'unités en défense. L'attaquant a ensuite le droit de riposter avec une unité qui n'est pas en mouvement, qui n'a pas encore tiré et qui n'est pas neutralisée (résultat moral défavorable). Un joueur a donc intérêt à confectionner quelques regroupements bien placés plutôt que de disperser ses troupes, pour qu'ils puissent se couvrir l'un l'autre. L'inconvénient de la concentration est bien sûr d'offrir une meilleure cible aux tirs.

Le tir offensif et l'assaut

Le tir offensif (*Suppressive Fire Action*) est fondamental, car lui seul permet de concentrer le feu de plusieurs piles. Un bon croisement des feux (*Crossfire*) augmente l'efficacité du feu et diminue le moral de l'ennemi. La distance joue sur l'effet d'un tir, qui reste valable jusqu'à 500-600 m. Un tir offensif peut également déclencher un tir de réaction d'une pile ennemie, ce qui souligne encore l'intérêt de disposer de bonnes piles d'appui.

Les tirs peuvent occasionner des pertes et souvent un test de moral, qui neutralise la cible, la font fuir ou même l'élimine. Une variante du tir offensif est l'assaut, qui permet d'associer mouvement et tir, en engageant l'ennemi en corps-à-corps. L'assaut peut être très utile pour occuper un position dont les défenseurs sont déjà neutralisés par un tir. Le résultat d'un corps-à-corps est fonction du moral des protagonistes, un moral qui diminue en fonction des pertes subies.

Les blindés et l'artillerie

Les chars sont sommairement traités par la règle. Ils servent principalement à protéger l'infanterie, fournissant des bonus en défense et au moral et des bases d'appui-feu. Ils sont également utiles pour les assauts blindés, en conjuguant les avantages de l'infanterie et des chars. Enfin, ils peuvent effectuer des débordements blindés (*Overrun*) mais ils sont toujours très vulnérables aux assauts de l'infanterie et ne jouent jamais un rôle très offensif par eux-même.

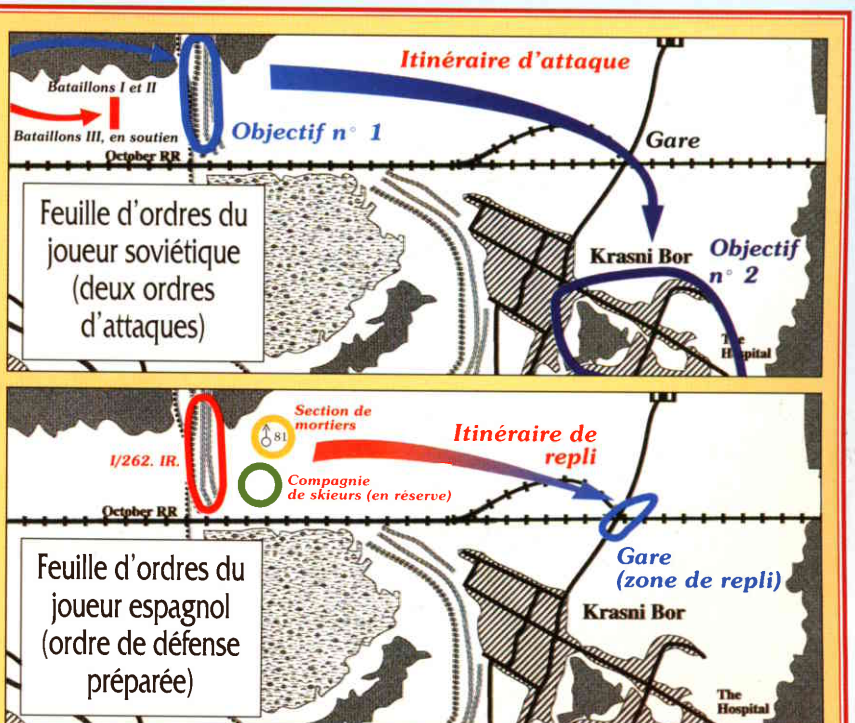
L'artillerie de campagne n'apparaît que rarement sur la carte, son action étant souvent indirecte. Un barrage d'artillerie permet de neutraliser des concentrations de troupes ennemies ou d'assouplir une défense avant l'assaut. Une unité de commandement repère la cible

Exemples de rédaction d'ordre

L'objectif stratégique des Russes est de s'emparer de Krasni Bor. Trois divisions mènent l'attaque : la 72e division de fusiliers à droite, la 63e division de la Garde au centre et la 43e division de fusiliers à gauche. Sur notre exemple, nous suivrons l'action du seul 708e régiment, qui fait partie de cette dernière division.

Son premier ordre est simple : il s'agit de prendre la tranchée en passant par les bois (voir graphique). Une seconde feuille d'ordres, non activée, est également remplie au début de la partie, les tours d'activation débuteront donc dès le début du jeu. L'ordre est défini immédiatement : attaquer Krasni Bor par la gauche, en longeant la voie ferrée par le nord pour se diriger vers l'hôpital. Une dizaine de T-34 de la brigade « Bannière Rouge » soutiendront l'attaque et un tir préparatoire massif de 152 mm doit nettoyer la tranchée ennemie.

L'objectif du joueur espagnol est de défendre la ville, en occupant le plus longtemps possible les tranchées. Le 1er bataillon du 262. Infanterie-Regiment, renforcé de quelques armes lourdes régimentaires et d'une compagnie de skieurs (en réserve), se trouve face au 708e régiment de fusiliers. L'ordre pour ce bataillon est une défense préparée de la tranchée avec, en cas d'échec, un repli prévu sur la gare. ❐



Exemples de jeu

Nous sommes au 9e tour de jeu de la partie. Deux bataillons du 708e régiment de fusiliers soviétique — le troisième bataillon étant en soutien à droite — progressent dans le bois sous la protection des T-34. Pendant ce temps, l'artillerie se déchaîne, décimant la défense espagnole et bloquant toute visibilité sur la progression russe. Un premier groupe, composé de canons de 76 mm et d'une section d'infanterie, s'installe en lisière, sa puissance de feu servira de base d'appui-feu en réaction des tirs espagnols.

Le premier groupe de fantassins s'élance pour couper le barbelé. Un tir ennemi d'une section renforcée de MG lui cause un pas de perte et force un test de moral : l'unité est neutralisée. La section doit rester inactive pour deux tours. Le groupe d'appui réagit mais rate son tir car les tranchées offrent une formidable protection. Une deuxième section s'ébranle, protégée par un T-34. La protection offerte limite l'effet de la réaction ennemie à un test de moral : l'unité est là encore neutralisée mais le commissaire politique présent dans la pile permet de remplacer ce résultat par une perte. Le barbelé est alors à moitié coupé. Le tir de réaction de la pile d'appui-feu provoque maintenant une perte espagnole mais le test de moral qui s'en suit est réussi.

Le tour se prolonge ainsi jusqu'à ce que toutes les troupes aient effectué une action, entraînant d'éventuelles réactions. Puis c'est au tour des Espagnols d'agir, principalement avec de puissants barrages d'artillerie sur les Russes massés en terrain découvert. Pour sa part, le char russe sera détruit par un 75 placé dans la tranchée...

et, suivant un jet de précision variable en fonction du camp, dirige le tir. Ce tir peut être bon, mauvais, dériver ou ne pas avoir lieu mais, dans tous les cas, la résolution est instantané et souvent efficace.

Il peut être doublé en cas de tir rapide ou permettre de placer des fumigènes, voire des obus éclairants. Les munitions sont décomptées et, comme les stocks sont souvent faibles sur la durée d'une partie, cela limite drastiquement l'emploi de l'artillerie.

Une dimension stratégique

La série tactique prend toute sa saveur avec le jeu de campagne. En effet, les joueurs doivent alors gérer l'attrition de leur troupes, le déroulement des ordres et l'arrivée d'éventuels renforts, sans véritable contrainte de temps mais en réagissant promptement aux coups de l'ennemi et cela en plus des choix tactiques locaux de déplacements et de tirs. Le joueur incarne alors véritablement un commandant qui dirige la bataille à plusieurs niveaux. Les principes simples de stratégie prennent alors tout leur sens :

● Définir les moyens

Le joueur doit bien analyser les troupes disponibles au début du jeu, les éventuels renforts et les moyens de l'ennemi. En fonction de la durée de la bataille et de ses intentions générales, le joueur va compartimenter le terrain, planifier le déroulement de ses actions et la façon dont il imagine l'organisation des missions. Le jeu est réellement conçu dans cet esprit car, plus le joueur aura une vision claire du futur, plus ses ordres seront pertinents et cadrés avec la situation.

● Définir les missions

Le nombre de feuilles d'ordres étant limité et tout changement d'ordre étant aléatoire dans le temps, il faut bien faire correspondre les moyens avec la mission. En effet, une fois les combats commencés, il est presque impossible de changer ses axes d'attaques, à moins de garder des réserves pour faire face à toutes éventualités. L'attribution de missions très précises à des compagnies peut sembler offrir une meilleure gestion mais il faut souvent l'éviter. D'abord, le nombre limité de feuilles d'ordres ne permet pas de donner d'ordres à toutes les compagnies mais, de plus, une compagnie, avec seulement trois à cinq sections, a rarement le poids nécessaire pour remplir sa mission. Les ordres de bataillon, même s'ils sont moins précis et plus longs à modifier, sont préférables. Dans *Black Wednesday*, le problème pour le joueur russe est différent car les ordres sont donnés par division — le rouleau compresseur soviétique ! — et réalisés par bataillon.

● Economie des troupes

Les joueurs n'ont jamais assez de troupes pour accomplir tous leurs souhaits, il faut donc proportionner toute action à la menace exercée. Si, comme dans notre exemple, l'ennemi attaque avec un régiment complet un bataillon réduit, le bataillon sera submergé — malgré une défense héroïque — sauf si des renforts arrivent assez tôt. Ces renforts peuvent être des réserves disponibles initialement ou une formation en défense qui reçoit un ordre de contre-attaque à temps. Si l'affaire tourne mal, il est toujours possible de considérer que la défense a échoué et de se replier.

La série tactique de The Gamers présente un excellent système de jeu pour tous les fronts de la Seconde guerre mondiale, aussi bien au niveau du combat que de la planification stratégique, une dimension qui manque à son principal concurrent, *ASL*. Mais, à la différence de ce dernier, la *Tactical Serie* ne propose ni une multitude de scénarios ni la possibilité de créer ses propres scénarios. Chaque module couvre une seule bataille, souvent importante, et les partie exigent des journées entières de jeu. De plus, les joueurs doivent être très rigoureux et définir eux-mêmes le cadre de leurs ordres. Pour les joueurs passionnés de combats tactiques, cette série représente un vrai investissement — tout comme *ASL* d'ailleurs — mais les règles de planification donnent une dimension nouvelle à cette échelle. D'autres jeux de la série sont déjà programmés et l'investissement, nous en sommes certains, est déjà rentable... ❐

Remerciements à Grégory Anton, Louis Capdebosc et Hervé Senut.

La rédaction des ordres

Dans les règles, la rédaction des ordres est laissée à l'appréciation des joueurs, avec très peu de contraintes, ce qui, comme on l'a vu, peut s'avérer gênant. *VaeVictis* vous propose une méthode pour rédiger les principaux ordres. Avec de l'expérience, il apparaît que le maximum de liberté dans les ordres rend le jeu plus plaisant mais, pour débuter dans la série ou simplement pour éviter des discussions sans fin, il peut être utile de formaliser. Ce cadre respecte évidemment les règles mais il les complète pour une plus grande clarté. La logique militaire et les exemples historiques nous ont guidé.

● Ordre d'attaque

Le but de l'attaque est de se déplacer en territoire hostile pour occuper une position tenue ou non par l'ennemi. Suivant la taille de l'unité qui effectue la mission — compagnie, bataillon, régiment ou division —, l'ordre donné peut être plus ou moins complexe et long.

Dans tous les cas, il faut définir un programme d'objectifs géographiques clairs à atteindre (village, bois, colline, etc.) avec un ordre de réalisation précis dans le temps et dans l'espace. Une compagnie — unité élémentaire — ne peut avoir qu'un seul objectif à atteindre par ordre. Eventuellement, on pourra laisser une garnison pour tenir un objectif intermédiaire car, sinon, l'ensemble des unités part conquérir l'objectif suivant. Le déroulement de l'attaque doit être soigneusement tracé sur la feuille d'ordres.

Il est également possible d'assigner une durée maximale à l'ordre, trois heures par niveau d'unité nous semblant parfait (rappelons qu'un tour dure 20 mn) : une compagnie aura trois heures pour prendre son objectif, un bataillon six heures, un régiment douze heures et une division un ou deux jours. On peut éventuellement introduire une part d'aléatoire, en permettant à l'ordre de continuer tant que le joueur réussit un jet de commandement (un dé supérieur ou égal à son potentiel de commandement).

Réussite de la mission : une mission d'attaque a réussi lorsque tous les objectifs ont été atteints, c'est-à-dire entièrement occupés physiquement et libres d'ennemis.

Echec de la mission : soit le joueur se rend compte que la mission ne peut pas réussir, car l'ennemi est trop puissant, qu'il s'est renforcé ou que l'objectif est trop ambitieux, soit le laps de temps donné est écoulé et le jet de commandement a finalement échoué.

● Défense préparée ou rapide

La taille de l'objectif à défendre doit dépendre de l'importance de la formation et d'une logique géographique. Il peut sembler raisonnable de définir :

– soit un rayon maximal de défense par compagnie (trois hexagones par exemple), même si l'ordre est donné par bataillon ou régiment,

– soit d'obliger le joueur à définir un objectif géographique auquel il devra se tenir (par exemple, un village entier, une colline ou un bois). L'unité en défense peut se déplacer et attaquer dans ce rayon mais n'a pas le droit de le quitter sauf échec de la mission.

Réussite de la mission : en fait, la mission est réussie quand le joueur le décide, soit après avoir repoussé un ennemi, soit quand aucun ennemi n'est en position pour attaquer (c'est-à-dire à portée de tir d'infanterie) après un certain laps de temps.

Echec de la mission : l'échec est dû principalement aux pertes et à la capture de la position par l'ennemi. A partir de 50 % de pertes en troupe ou en proportion d'objectif, une défense rapide a échoué. Il faut 70 % pour une défense préparée.

Evidemment, cette appréciation est relative à l'environnement, par exemple dans une tranchée ou un bunker, les troupes ne se replieront pas. De même, la situation générale de la bataille et la détermination des défenseurs (la division Azul ne recule pas !) peuvent faire varier ces pourcentages. ❐

LES GRANDES BATAILLES DE L'HISTOIRE

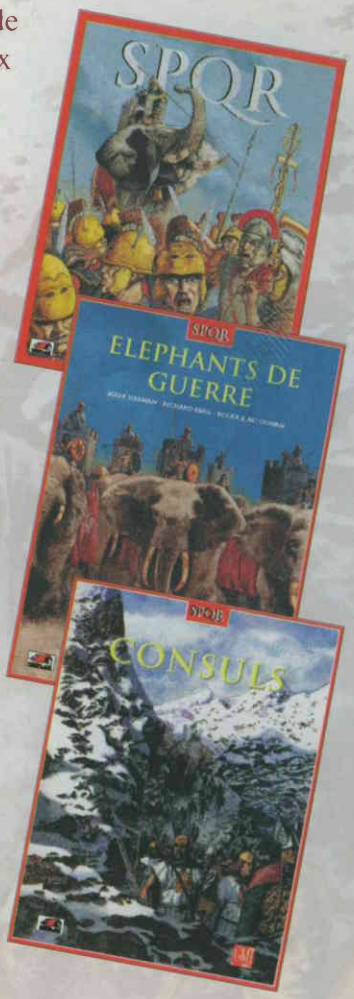
Grâce à Oriflam, comparez vos talents de stratège à ceux des grands chefs qui ont fait l'histoire !

Avec **SPQR** vous avez pu revivre les grandes batailles de la République Romaine face aux Carthaginois, aux Macédoniens et aux troupes mercenaires de Pyrrhus.

Eléphants de Guerre vous a permis de mettre en scène les formidables machines de guerre que représentent les éléphants, dans les batailles d'Antiochus à Raphia ou à Magnésie.

Prochainement, Consuls vous amènera à la découverte des batailles de la Trébie et de Métaurus. Ces conflits mettent en scène la rencontre entre Hannibal et le consul Longus dans la plaine du Pô, après le fameux épisode de la traversée des Alpes par l'armée d'Hannibal. De l'autre côté, les combats font rage entre Hasdrubal Barca, venu d'Espagne pour rejoindre l'armée de son frère, afin de régler une fois pour toute le problème Romain. Mais sur son chemin, il trouvera les consuls Néro et Livius.

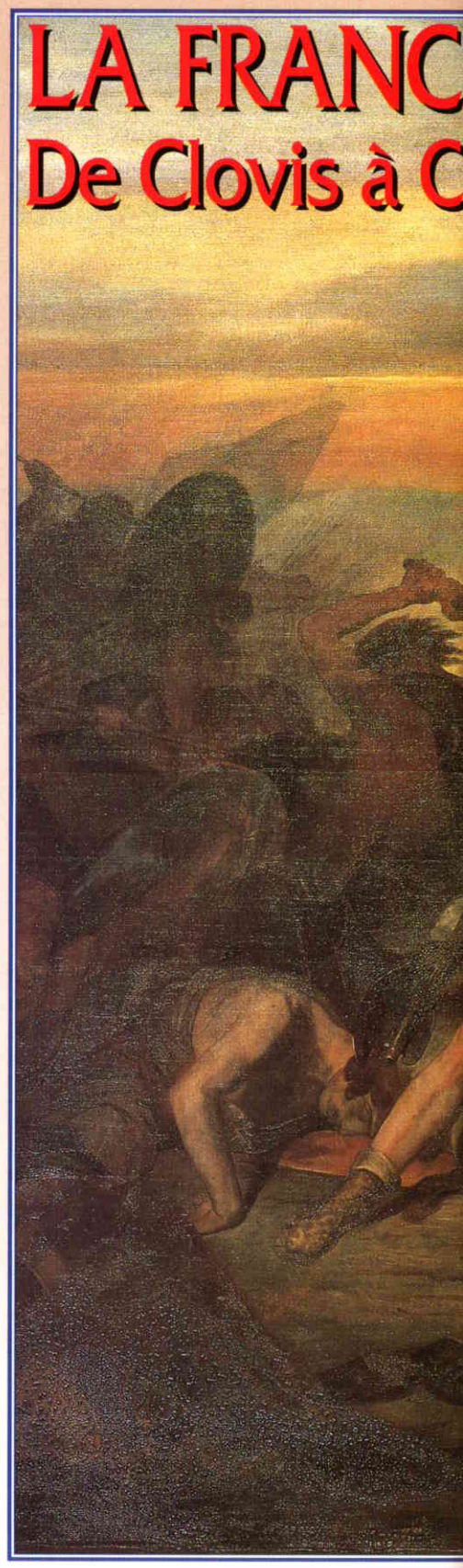
Consuls est un supplément pour le jeu SPQR et Eléphants de Guerre. Ces deux jeux sont nécessaires pour utiliser Consuls. Il comprend les règles spécifiques nécessaires ainsi que deux scénarios permettant de jouer les batailles de Trébie et de Métaurus. Les cartes en couleurs représentant les champs de bataille sont aussi fournies.



Deuxième grand Jeu dans la série Les Grandes Batailles de l'Histoire, Alexandre le Grand sera disponible pour la fin de l'année. Il sera produit dans son édition de luxe comprenant 10 batailles. Diadoques, le seul supplément de ce jeu paru à ce jour y sera inclus, vous fournissant ainsi dans une seule boîte 14 batailles antiques. L'ensemble comprendra 6 cartes couleurs et plus de 1100 pions, en plus des livrets de scénarios, des règles et des aides de jeu.

Pour tous renseignements, contactez Oriflam, 132 rue de Marly, 57158 Montigny les Metz

LA FRANC
De Clovis à C



A la chute de l'Empire romain d'Occident, l'Europe connaît une période de transition, les Ages sombres. Le baptême de Clovis, en 496, marque alors le naissance du royaume franc : par cet acte symbolique, le vigoureux peuple franc s'enrichit de l'héritage gallo-romain. Des Mérovingiens aux Carolingiens, le royaume des Francs va alors lentement évoluer vers la culture féodale, fondement du Moyen Age.

Par Dominique SANCHES

Au V^e siècle, poussés par les Huns, les Germains submergent les frontières de l'Empire romain d'Occident. Ces invasions ressemblent plus à des migrations de peuple entier, avec femmes, enfants, cheptel et chariots, qu'à des conquêtes militaires. Ainsi, les liens entre l'organisation sociale et celle des armées sont étroits. Tout homme libre est un soldat et les unités sont organisées selon la structure de la tribu germanique. L'art de la guerre reste primitif : la victoire repose sur la bravoure des combattants, et dépend aussi de la réputation de férocité qu'ils ont su se forger. Le pillage assure l'essentiel de la subsistance.

LES MÉROVINGIENS

Les premiers royaumes francs

Les Francs saliens et ripuaires, regroupant plusieurs peuplades germaniques, s'étendent vers le sud-ouest à partir d'une région comprise entre le Rhin et la Weser. Au V^e siècle, ils atteignent la Somme. Sous la conduite de Clovis (482-511), ils conquièrent le royaume de Syagrius jusqu'à la Loire, puis refoulent les Wisigoths en Espagne. En 532, ils contrôlent pratiquement tous les territoires qui constituent l'actuelle France.

La réussite des armées franques peut s'expliquer par des raisons purement militaires : qualité guerrière des Francs et de leurs rois, en particulier Clovis, accentuée par un armement de bonne qualité. Mais il ne faut pas négliger l'aspect religieux : la conversion précoce des Francs au catholicisme, à l'exemple de Clovis qui est baptisé à la Noël 496 [1] par Saint Rémi en la cathédrale de Reims, leur assure le soutien des populations gallo-romaines et de l'Eglise, qui est le seul cadre administratif ayant survécu à la chute de l'Empire romain. La religion unique favorisera l'assimilation entre les différentes peuplades germaniques et gallo-romaines pour former une seule nation franque.

Les grandes migrations ont affecté la nature des institutions tribales traditionnelles. Avant, des familles unies par les liens du sang étaient réunies dans un village sous l'autorité d'un *hunno* : elles formaient un clan. Les migrations et les campagnes militaires de grande envergure nécessitent un centralisme accru et une politique de continuité. Le roi, qui autrefois était élu, devient un monarque héréditaire; les Francs regroupant plusieurs peuples germains, il leur était de toute façon difficile de procéder à une élection traditionnelle. La fonction première du roi est la conduite de la guerre : il soumet à l'approbation de l'armée les opérations projetées. Il assure également la cohésion des tribus placées sous son autorité, cohésion qui a tendance à se relâcher si le roi montre des signes de faiblesse.

L'augmentation des effectifs des armées nécessite une organisation plus complexe et une politique d'assimilation des populations indigènes. La centaine, unité traditionnelle germanique liée au clan, ne joue alors plus aucun rôle.

Le roi ne pouvant transmettre directement ses ordres à des centaines de *hunni*, il crée des grades intermédiaires, les comtes. Les Mérovingiens essayeront de s'opposer à l'émergence d'une noblesse issue des rangs et préfèrent déléguer l'administration civile et militaire à des comtes à qui, faute d'argent, ils distribuent de petits domaines dont les bénéficiaires ne sont que des usufruitiers. Le *hunno* perd donc de son importance pour n'être finalement qu'un simple administrateur de village.

La structure militaire

Une armée permanente professionnelle, comme celle de l'Empire romain, pouvait être entretenue par le reste de la population grâce à une bureaucratie civile et militaire efficace. Après les vagues d'invasions, elle ne peut être recréée à l'ouest de la même manière qu'à Byzance car la structure administrative qui permettait de collecter les impôts a été détruite : la fiscalité directe a pratiquement disparu et l'indirecte est très faible à cause du ralentissement des échanges économiques. Les maigres ressources de l'Etat étant absorbées par les dépenses du roi et de son entourage, il n'a pas les moyens de payer les soldats. Ceux-ci vivent donc sur le terrain et sont rétribués par le butin capturé sur l'ennemi.

En théorie, tout homme libre, dès et tant qu'il a la force de se servir d'une arme, doit obéir à la convocation du roi et servir pendant la durée de la campagne. Il pourvoit lui-même à son équipement et sa subsistance. S'il ne vient pas à l'armée, il doit payer une lourde amende. Les clercs et les religieux sont exemptés mais peuvent participer de leur propre initiative.

En fait, ce sont surtout les hommes les plus riches, et donc les mieux équipés, qui sont appelés avec leur entourage de soldats d'élite, les *buccellarii*. De la même manière, le roi et les grands du royaume disposent de guerriers qui leur servent de gardes du corps, les antrustions, héritage du *comitatus* germanique. Ils forment le noyau solide de l'armée, le reste des levées provinciales étant peu fiable. Sou-

1. La date exacte du baptême de Clovis fait encore l'objet de débat, oscillant entre 496 et 499. La date de 496 a été choisie pour la commémoration officielle qui se déroule cette année en France.

DES AGES SOMBRES
arlemagne

« *Jésus-Christ, fils du Dieu vivant, si tu existes, accorde-moi la victoire !* ». En 496, Clovis, roi des Francs, défait les Alamans à la bataille de Tolbiac. Selon la légende, Clovis jure, pendant la bataille, de se faire baptiser si le Dieu de sa femme Clotilde, une pieuse Gallo-romaine, l'aide dans son combat. Par cette conversion précoce et durable, la France devient alors « la fille aînée de l'Eglise ».
(La bataille de Tolbiac, *tableau de Scheffer, Versailles, Réunion des Musées nationaux).*

vent, seuls les contingents situés près du théâtre d'opérations sont levés.

Avec le déclin de la dynastie mérovingienne, due en grande partie à la coutume franque de partager à la mort du roi le royaume entre ses fils, les comtes deviennent de plus en plus indépendants et agissent à leur guise. Clotaire II (613-629) parvient à réunifier le royaume en ralliant l'aristocratie. Mais, en contrepartie, il doit faire des concessions importantes : il s'engage à choisir les comtes parmi les grands propriétaires terriens et à nommer des maires du Palais à la tête des trois grands pays qui composent le royaume des Francs (Austrasie, Neustrie, Bourgogne [2]).

La tactique

Dès son enfance, le Franc est préparé à la guerre : il aime la lutte au corps-à-corps et méprise les armes de jet de longue portée. La

2. L'Austrasie représente la Francie rhénane et la Neustrie la Gaule du nord.

Avant leurs campagnes, les rois francs rassemblent leurs troupes au mois de mars, pour faire le plein de fourrage. C'est l'origine de la tradition du champ de mars, tenu ici par Clotaire II à Bonneuil-sur-Marne, en 615.
(Champ de mars, tableau de Jean Alaux, Versailles, Réunion des musées nationaux)

tactique franque est rudimentaire : elle repose sur le nombre et le courage des combattants. Les fantassins se forment en carré ou en coin. Ils chargent rapidement l'ennemi pour ne pas lui laisser le temps de réagir et lancent leurs francisques et angons juste avant d'arriver au contact, pour disloquer les premiers rangs adverses. Si leur élan initial est stoppé, il est alors très difficile aux Francs de se ressaisir en raison du peu de manœuvrabilité de leurs formations, massives et non articulées.

Alors que la plupart des peuples goths ont préféré adopter au V^e siècle le mode de combat de la cavalerie lourde, les Francs continuent à faire reposer le poids de la bataille sur leur infanterie. Seuls les gardes du roi et des nobles sont à cheval, mais ils démontent pour combattre.

Selon le Stratégikon, traité d'art militaire byzantin écrit par l'empereur Maurice vers 600, les Francs dédaignent les ruses et les précautions, et ils n'aiment pas les guerres prolongées. Pour les battre, il faut leur tendre des embuscades sur leurs flancs ou leur arrière, exécuter des fuites simulées qui les entraînent à poursuivre en désordre, et les attaquer de nuit avec des archers.

Il est possible de les décourager en temporisant jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de vivres; comme ils vivent sur le terrain, il suffit de pratiquer une politique de terre brûlée. Il faut donc plutôt utiliser pièges et ruses que de les affronter en bataille rangée, surtout au début d'une guerre.

LES CAROLINGIENS

Profitant de la décadence des derniers rois mérovingiens, les maires du Palais s'emparent du pouvoir. Devant la menace musulmane et païenne (Frisiens, Saxons, Bavarois), une tendance à la centralisation réapparaît; les nobles oublient pour un moment leurs querelles domestiques. En 687, Pépin II de Herstal, maire du Palais d'Austrasie, réunifie le royaume des Francs. En 751, son petit-fils, Pépin le Bref, est proclamé à Soissons roi de tous les Francs et est sacré par l'archevêque Boniface, légat du Pape,

Le recrutement des troupes

En théorie, tout homme libre est soumis au service armé : cela concerne tous les sujets de l'Empire carolingien, même les plus récemment conquis. En sont dispensés les infirmes, les vieillards, les nouveaux époux pendant leur première année de mariage, les clercs et les moines. En raison de leur richesse et donc du potentiel de recrutement qu'ils représentent, les évêques et les abbés ne sont pas exemptés et doivent conduire leur contingent à l'ost [1]. L'âge de la majorité civile et militaire est fixé à 15 ans; l'homme a alors la force physique nécessaire au maniement des armes.

Ces combattants doivent fournir leurs armes et équipement, du ravitaillement pour trois mois et des vêtements pour six mois ainsi que le charroi nécessaire à leur transport. Ces délais correspondent à la durée d'une campagne d'été, qui dure généralement six mois à partir de mars, puis de mai. Mais le plus souvent, elle ne dure que trois mois afin que les hommes soient de retour pour la moisson et les vendanges. La lourde charge que représente le service armé doit être compensée par le butin pris sur l'ennemi, ce qui suppose une politique d'agression des royaumes carolingiens envers leurs voisins.

Il existe deux sortes de levées : le *bannum*, simple appel, auquel celui qui n'y répond pas doit payer une amende, et le *lantweri*, ou mobilisation générale en cas de crise, qui entraîne la peine de mort pour son non-respect. Avec l'extension de l'Empire, la levée est régionalisée : seuls sont appelés les hommes les plus proches du théâtre d'opérations envisagé. Le système s'assouplit bientôt : par exemple, les Saxons, au début du IX^e siècle, ne doivent fournir qu'un homme sur six pour une campagne en Hongrie, un sur trois pour la Bohème, et tous en cas de lutte contre les Slaves.

Pour procéder à une mobilisation plus rapide, l'appel se fait en deux temps à partir de 790. D'abord, les pouvoirs locaux (comtes, évêques, abbés) reçoivent un ordre d'alerte : ils dressent alors la liste des partants et des aidants, et réunissent les vivres nécessaires. Ainsi, quand l'ordre de rejoindre arrive, le départ de la levée peut s'effectuer dans les douze heures.

Les besoins en hommes augmentant, les formules de convocation se font de plus en plus précises à partir de 806. Charlemagne impose un lieu de concentration à proximité d'un de ses domaines privés proche du théâtre d'opérations. Les mobilisés se mettent en marche sous la conduite des comtes ou des vassaux royaux. Lorsqu'ils sont arrivés au lieu de concentration, l'Empereur indique quel sera l'objectif de la guerre, que l'armée approuve par acclamation.

Depuis 807, le service militaire est basé sur le revenu foncier, qui est la marque principale de richesse depuis la raréfaction monétaire. En effet, l'équipement des cavaliers lourds, qui constituent alors la force principale des armées carolingiennes, coûte cher : 300 deniers pour les armes et les protections, c'est-à-dire l'équivalent du prix de 20 vaches, 250 deniers pour le destrier, sans compter les chevaux de rechange et la charrette pour l'approvisionnement. Les propriétaires de trois, quatre ou cinq manses (une manse représente dix à douze hectares) viennent à l'ost. S'ils ne possèdent que deux manses, ils se regroupent par deux et envoient le plus apte. S'ils ne possèdent qu'une manse, ils se groupent par six. Les autorités locales organisent théoriquement un roulement entre les partants et les aidants, mais ce système donne sûrement lieu à beaucoup d'abus.

En l'absence de registres, il est difficile de dire quels étaient les effectifs des armées carolingiennes. Pour la période 800-840, l'ensemble de l'Empire pouvait mobiliser en théorie 35 000 cavaliers bien équipés et 100 000 fantassins. Mais les campagnes s'effectuent avec des effectifs bien moins importants : les chiffres avancés par les historiens varient entre 6 à 10 000 fantassins et 2 500 à 3 000 cavaliers.

L'ampleur des opérations va nécessiter la mise en place d'une logistique centralisée. En effet, pour mener une campagne à son terme, l'armée est parfois maintenue au-delà des délais normaux; Charlemagne la gardera rassemblée pendant un an pour la conquête de la Lombardie. L'Etat prend alors en charge le ravitaillement. Un capitulaire de la fin du règne de Charlemagne prescrit aux comtes de réserver 2/3 de l'herbe de leur comté pour l'ost.

Sous l'Empire romain, les manufactures d'armes appartenaient à l'Etat. Avec les invasions barbares, la fabrication des armes redevient privée, bien que celle des cottes de mailles soit réglementée par l'Etat. Charlemagne interdit aux marchands l'exportation de broignes de mailles à deux reprises, en 779 puis en 805, ce qui prouve d'ailleurs que cela n'était pas respecté. Il s'agit de priver l'adversaire potentiel d'armement de bonne qualité, mais indique aussi un déficit en armes de l'Empire carolingien. Cette idée est renforcée par le fait que le *heribannum*, l'amende due à la non-présence à l'ost, puisse être acquittée en broignes et en armes.

Suprématie de la cavalerie lourde

Sous les Carolingiens, la cavalerie lourde devient l'arme principale des armées franques. Elle dominera les champs de bataille du Moyen Age jusqu'à la guerre de Cent ans. Plusieurs raisons ont amené les Francs à abandonner leurs tactiques basées uniquement sur l'infanterie :

– au VIII^e siècle, tout d'abord, l'utilisation de l'étrier se généralise en Occident, sans doute à l'imitation des Avars. Son origine est peut-

1. Le terme ost vient du mot latin *hostis*, qui désigne l'ennemi et, par extension, l'armée qui combat l'ennemi.

être indienne, puis il avait été adopté au Ve siècle par les Chinois et transmis aux peuples de la steppe. Il rend possible des évolutions plus sûres à cheval et permet au cavalier de se dresser pour dominer d'encore plus haut le fantassin. La selle évolue alors et devient un siège solide qui permet aux Francs d'utiliser, à partir du XIe siècle, la lance couchée sous le bras; les étriers transmettent alors la force du mouvement du cheval au point d'impact de la lance.

– l'étendue de l'Empire carolingien et la durée limitée des prestations des levées de l'ost ont conduit à rechercher un moyen de déplacement stratégique plus rapide.

– enfin, l'infanterie se montre trop lente face à la mobilité des Vikings, Arabes, Avars et Magyars.

La cavalerie lourde devient donc par sa puissance de choc et sa mobilité l'arme décisive sur le champ de bataille. Elle est d'autant plus efficace qu'il n'existe plus d'infanterie régulière entraînée. D'après les Annales de Fulda, les Francs ne savent plus combattre à pied à partir de 890.

Les cavaliers sont protégés par un bouclier, un casque de fer conique et une broigne (*brunea*) de cuir ou de maille. Ils sont regroupés en unités appelées *scara*, elles-mêmes divisées en *cunei* de 50 à 100 hommes. L'infanterie est désormais armée d'une lance courte d'environ deux mètres et d'un bouclier. Pour les campagnes contre les Avars, peuple de cavaliers armés de l'arc, une instruction royale prescrit à l'infanterie et à la cavalerie, protégée par une cotte de maille, d'avoir un arc, à la manière des cataphractes byzantins. Il ne semble pas que cela fut suivi dans les faits.

La conduite de la guerre

Deux fois par an, les grands se réunissent autour de l'Empereur pour approuver les lois et préparer les expéditions militaires. Comme pour l'Islam, les objectifs stratégiques des Carolingiens sont choisis selon un mélange d'impérialisme, de prosélytisme et de pillage. Profitant de leur supériorité numérique, ils lancent des raids de grande envergure qui dévastent le territoire de l'adversaire. En trente-trois années de guerre contre les Saxons, il n'y aura que deux batailles, le reste des campagnes étant une succession de sièges, de pillages et de destructions.

A plusieurs reprises, Charlemagne utilisera les lignes extérieures pour faire converger plusieurs armées dans le territoire ennemi, comme en 787 contre la Bavière. Pour la défense des frontières, une solution inspirée de l'Empire romain est adoptée, mais sans l'avantage d'avoir une armée permanente. Des marches (*marcae*), sortes de régions militaires, sont ainsi créées face aux voisins les plus turbulents : marche danoise, avare, du Frioul, de Bretagne, d'Espagne, ainsi que des têtes de pont à l'est de l'Elbe et de la Saal. Elles ont des garnisons recrutées « à temps » parmi les assujettis au service, sous les ordres d'un comte de la marche (*markgraf*). Des obligations spécifiques pèsent sur la population : corvées pour l'entretien et la construction de fortifications, guet (*wacta*) et garde (*garda*). La frontière maritime est trop étendue pour être défendue efficacement, ce dont profiteront les Vikings.

Le rôle de l'Eglise

Après la chute de l'Empire romain, la Papauté cherche un nouveau protecteur séculier. Elle choisit les Francs car ils sont les plus puissants. Auparavant, les familles royales païennes se rattachaient à un dieu par le sang. Désormais, c'est l'onction par l'huile sainte qui caractérise l'origine divine du pouvoir : c'est par la grâce de Dieu que les rois francs gouvernent. Pépin le Bref est choisi comme tuteur par le pape Etienne II, et remercie ce dernier en créant les Etats temporels de l'Eglise autour de Rome. Le 25 décembre 800, Charlemagne est couronné *Imperator Romanorum* par le pape Léon III, combinant la tradition païenne du prêtre-roi des Germains et celle, chrétienne, de chef de la Cité de Dieu de Saint Augustin.

L'Eglise propose un idéal du soldat chrétien : elle exalte les vertus de ceux qui combattent les infidèles et tente de limiter les autres. Pour la première fois, en 990, une *Pax Dei* est proclamée : elle protège les bâtiments ecclésiastiques, les prêtres, pèlerins, femmes, paysans, bétail et instruments agraires. Celui qui ne la respecte pas s'expose à deux sanctions : l'excommunication ou l'interdit.

Les armes des premiers Mérovingiens

A partir de la seconde moitié du Ve siècle, les Francs se dotent d'armes de jet lourdes et puissantes : francisque et angon. Alors que cette dernière reste méconnue, la première est — par la grâce de nos manuels scolaires — immédiatement associée à Clovis et aux premiers combattants mérovingiens. C'est en effet avec une telle hache que Clovis frappe à la tête le guerrier qui refuse de lui accorder le vase de Soissons, en plus de sa part normale de butin. Aussi répandue que l'épée, le javelot ou la lance courte, la francisque est une hache profilée à un seul tranchant. Arme compacte, elle procure aux Francs une puissance de choc importante : le guerrier la lance juste avant le contact, puis dégaine son épée et se précipite pour un combat singulier. Par contre, elle nécessite un entraînement sévère pour régler correctement le tir. En effet, tournoyant dans les airs, la francisque n'est réellement efficace que sur environ un tiers de sa trajectoire : sur les deux tiers restants, l'adversaire ne recevra pas le tranchant de l'arme... mais seulement un coup de manche !

D'un usage plus facile, l'angon n'en est pas pour autant une arme plus commune. Au contraire, ce javelot lourd, dont la pointe triangulaire est barbelée comme celle d'un harpon, est réservé à une minorité de guerriers fortunés [1].

Son fer, qui peut atteindre un bon mètre, protège la hampe sur au moins la moitié de sa longueur. Contrairement à la francisque, l'angon n'est pas exclusivement franque et d'autres tribus germaniques, comme les Alamans, utilisent des armes similaires. Son emploi est identique à celui du pilum romain : soit il s'enfonce dans les chairs en causant de terribles blessures, soit il se fiche dans un bouclier adverse, handicapant son possesseur pour le combat au corps-à-corps car son revêtement de fer fait qu'il est impossible de s'en débarrasser en le coupant.

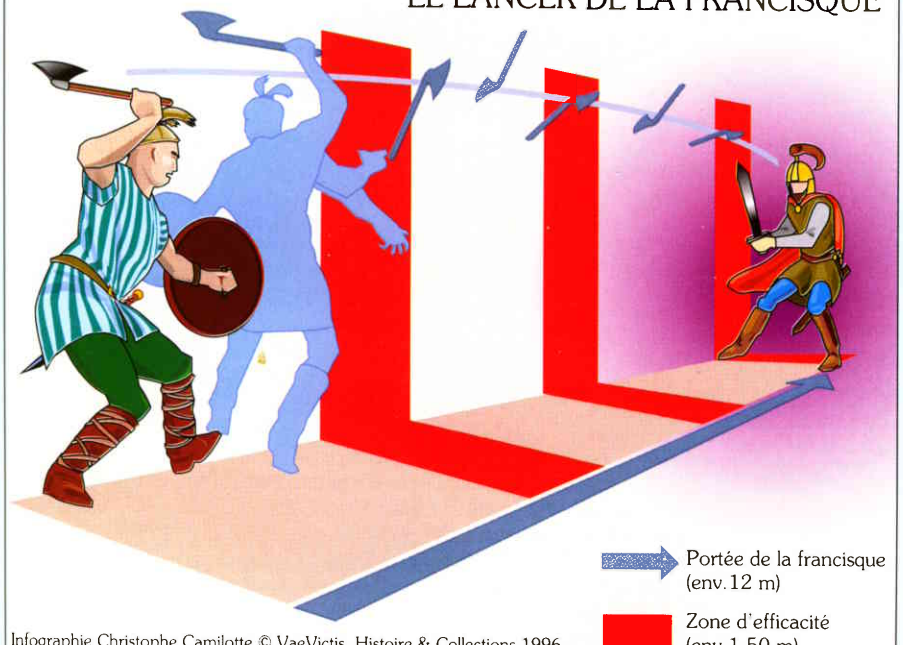
Ces deux armes vont disparaître progressivement de la panoplie du combattant mérovingien au VIe et VIIe siècle; la première à cause de sa relative complexité d'utilisation, la seconde quand l'aristocratie franque choisira de combattre montée plutôt qu'à pied.

Comme arme de corps-à-corps, les Francs utilisent la grande épée à double tranchant de 75 à 90 cm, assez rare, ou, plus fréquemment, l'épée courte de 40 cm. Ils se servent aussi de la scramasax, épée à un seul tranchant qui peut atteindre 85 cm. L'arc et la fronde ne sont utilisés que pour l'attaque et la défense de positions fortifiées. L'infanterie et la cavalerie peuvent aussi être armées d'un javelot classique.

Le bouclier rond ou elliptique est pour le Franc le symbole de sa fonction de guerrier. Il lui est remis lorsqu'il est admis pour la première fois parmi les combattants. Lors des assemblées politiques et judiciaires, les décisions sont approuvées en frappant sur l'umbo, bosse en métal située au centre du bouclier. Enfin, l'armure est rare car coûteuse et varie donc en qualité selon le rang social de celui qui la porte. Elle peut être en cuir, parfois renforcée par des écailles de métal, ou plus rarement en maille pour les chefs.

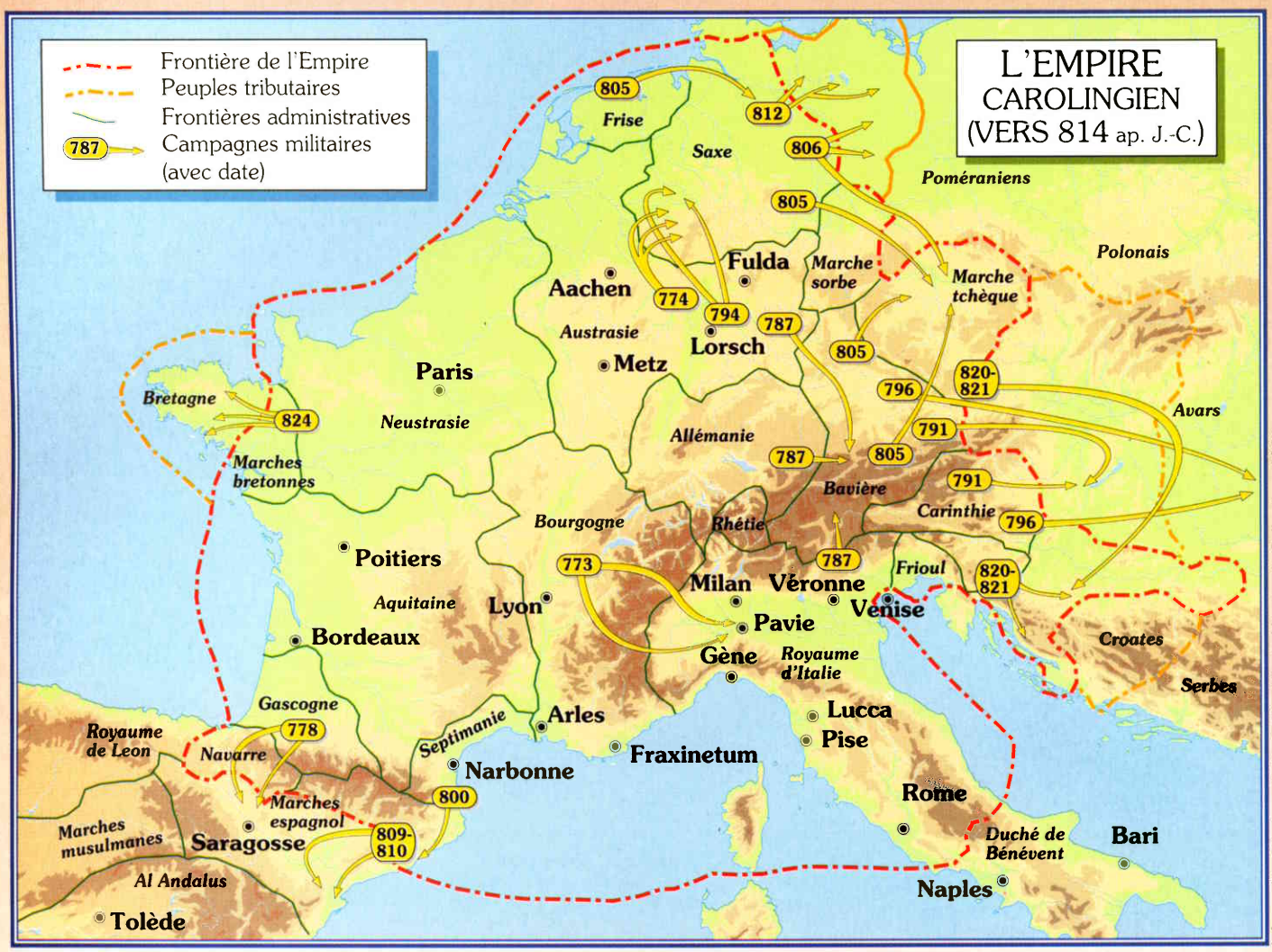
Jean-Philippe IMBACH

LE LANCER DE LA FRANCISQUE



Infographie Christophe Camilotte © VaeVictis, Histoire & Collections 1996

1. Le prix de revient de l'angon est élevé à cause de la forte quantité de fer nécessaire à sa fabrication.



Infographie Stéphane Balle © *Vae Victis*. Histoire & Collections 1996

L'émergence de la chevalerie

Comme nous l'avons vu précédemment, l'équipement d'un cavalier lourd est très onéreux : cela diminue la base du recrutement et entraîne une baisse des effectifs des armées. Sous les successeurs de Charlemagne, il n'y a plus de campagnes annuelles de pillage contre les peuples voisins et le butin ne pouvant plus servir de rétribution, seule une classe aisée peut désormais fournir un combattant à cheval. Il se forme alors une classe de guerriers professionnels appelés *milites*, puis chevaliers. Ce groupe aristocratique est relativement ouvert à tous ceux qui ont des capacités militaires.

Ces hommes s'équipent à leurs frais et s'attachent au roi ou à des seigneurs. Comme il y a peu de circulation de monnaie, seule la terre permet de rémunérer leurs services. Ils sont donc soit des chevaliers domestiques, faisant partie d'une garnison, soit des chevaliers fieffés, nantis d'un petit domaine appelé bénéfice, puis fief à partir du X[e] siècle, qui peut subvenir à leurs besoins. Les hommes libres petits propriétaires sont donc exclus de la guerre, ou en sont des auxiliaires méprisés. Leur rôle est désormais de cultiver la terre pour entretenir les combattants. Ils se mettent sous la tutelle de ceux qui peuvent les défendre, et vont alors perdre leur statut d'homme libre pour devenir des serfs.

La vassalité commence dès les Mérovingiens à remplacer la relation familiale germanique : elle implique une fidélité mutuelle entre un seigneur et son vassal et des obligations réciproques. Son origine remonte au Bas-empire : les grands seigneurs fonciers romains assuraient à partir de leur maison-fortes la protection des colons qui formaient leur clientèle. Le guerrier se place sous le patronnage d'un puissant qui, en échange de l'aide militaire, lui dispense des bienfaits sous la forme de vêtements, nourriture ou de la jouissance d'une terre. Il devient peu à peu coutumier que le fief soit héréditaire tant que le service militaire est rendu; cela est formalisé en 877 par Charles le Chauve dans le capitulaire de Quierzy.

Les vassaux royaux encadrent l'armée et forment aussi parfois des sortes de colonies militaires dans des régions où le pouvoir royal est mal assuré, comme en Aquitaine.

L'organisation militaire fragmentée

Le caractère personnel de la direction politique et militaire, héritage germanique, doit cependant s'adapter au vaste empire carolingien.

Le manque d'appareil institutionnel et de moyens de communication oblige l'Empereur à déléguer son autorité. Des vassaux royaux, des princes séculiers ou ecclésiastiques se voient attribuer le pouvoir judiciaire et militaire, appelé ban.

Mais les querelles dynastiques des successeurs de Charlemagne affaiblissent le pouvoir central, qui doit accepter une décentralisation forcée. Ce processus est accentué par les incursions des Normands, qui obligent les petites communautés urbaines et rurales à se replier sur elles-mêmes et à vivre en économie fermée. Par le traité de Verdun de 843, l'Empire est divisé en trois royaumes. Dans le royaume franc occidental (ou Francie) vont alors apparaître des cellules politiques autonomes qui disposent du droit de déclarer la guerre et d'un système militaire propre. C'est d'abord à sa périphérie que se créent, de 888 à 940, des principautés : Flandre, Bourgogne, Aquitaine, Normandie, Bretagne. Le roi est de nouveau choisi par élection dans deux grandes familles, les Carolingiens et les Robertiens. De 940 à 970, des comtes se libèrent à leur tour de la tutelle d'un pouvoir central, puis leur territoire est lui-même morcelé en multiples châtellenies dont les seigneurs sont détenteurs du ban.

Les châteaux, centres de contrôle politique, économique et militaire, se multiplient. La guerre est alors de courte durée et de faible envergure : suite d'escarmouches, de sièges et de pillages dûs aux querelles seigneuriales. Les premiers châteaux sont caractérisés par une motte, qui fait en moyenne 30 mètres à la base pour 10 au sommet sur 5 à 6 mètres de haut. Une tour est construite à son sommet et un fossé surmonté d'une palissade entoure sa base. Ces fortifications sont bâties en bois jusqu'à la fin du XI[e] siècle.

Le baptême de Clovis

La France célèbre cette année le 1 500[e] anniversaire du baptême de Clovis. La commémoration de cet événement fera l'objet de manifestations considérables. Le programme de ces manifestations peut être obtenue auprès de l'Association de la mémoire du baptême de Clovis, 1, place du Cardinal Luçon, 51100 Reims. Tél. : 26 88 99 61. Fax : 26 88 99 65.

Les invasions vikings

A partir de 793, date du pillage de l'abbaye de Saint Cuthbert, et jusqu'au XI[e] siècle, l'Europe est la proie de pillards scandinaves venus de la mer, appelés Vikings. Ce terme aurait pour origine le mot scandinave *Vik* qui veut dire baie; les Vikings seraient donc les hommes de la baie. Plusieurs raisons ont pu les pousser à quitter leurs pays pour tenter l'aventure sur les océans : climat d'insécurité dû aux guerres civiles, surpopulation au Danemark et en Norvège alors que ces pays n'ont déjà pas beaucoup de surface agricole disponible, tout cela coïncidant avec une amélioration de la technologie navale. Pendant trois siècles, les Normands — *normannorum*, littéralement les Hommes du nord — vont ainsi terroriser l'Europe et s'y tailler des royaumes.

Les pillards venus de la mer

Le knörr, appelé à tort drakkar d'après le nom d'un ornement en forme de dragon situé à sa proue, est un navire propulsé à la voile et à la rame, emportant un équipage de 40 à 60 hommes. Son faible tirant d'eau lui permet d'aborder sur n'importe quelle côte et de remonter les fleuves. Grâce à son poids restreint, les obstacles naturels des fleuves ou les ponts fortifiés peuvent être contournés par la terre en tirant le navire sur des rouleaux de bois. Le knörr reste surtout limité à la navigation côtière : il craint la grosse mer qui lui fait facilement embarquer de l'eau en raison des faibles bordées (environ un mètre) au dessus de la ligne de flottaison. Ce n'est pas véritablement un navire de guerre, mais plutôt un transport qui sert de plate-forme de combat pour l'abordage.

Les Normands empruntent trois routes maritimes principales :

– les Norvégiens passent par le Nord vers les Shetlands, l'Ecosse, l'Irlande avec des pointes vers l'Islande, le Groenland et les Amériques;

– les Danois prennent la route du Sud, suivant la côte des Pays-bas et de la France jusqu'en Sicile;

– les Suédois progressent à travers la Russie, vers Constantinople.

Au début, il ne s'agit que de bandes isolées qui effectuent des raids de quelques heures. A partir de 840, les attaques sont plus fréquentes et les effectifs plus importants. En 843, 67 knörr remontent la Loire; 42 ans plus tard, ce sont 700 navires portant de 30 à 40 000 hommes qui assiègent Paris. Les Normands entreprendront finalement de véritables conquêtes, se créant des royaumes en Irlande, en Angleterre et en Russie.

Pour les raids, des bandes s'associent sous la conduite d'un chef renommé. Au début, les pillards rentrent chez eux pendant l'hiver. Pour des incursions plus importantes, ils restent sur place en construisant des bases d'opération situées sur les cours d'eau. Ils en changent lorsque le territoire alentour est dévasté. Au X[e] siècle, avec l'émergence de la monarchie héréditaire dans les pays scandinaves, l'armée s'organise. Le roi dispose d'une garde personnelle de mercenaires qui servent aussi à encadrer le *Leding*, la levée des hommes libres. Chaque groupe de trois fermes doit alors fournir un homme équipé. Ceux-ci sont regroupés et entraînés dans des camps militaires. Chaque baraquement de ces casernes étaient prévus pour loger 50 à 60 hommes, l'équivalent d'un équipage de knörr.

Armement et tactiques

L'armement offensif consiste en une épée à double tranchant, dont la lame a été allongée pendant la lutte contre les Francs, et une hache à deux mains qui peut également servir à la réparation des navires et à la construction de palissades en bois. L'arc est rarement utilisé. L'armement défensif est principalement un bouclier rond qui peut s'accrocher aux bordées des navires. A partir du IX[e] siècle, en s'équipant sur les vaincus, les Vikings utilisent la cotte de maille, dont ils apprennent bientôt l'art de la fabrication. Ils se servent des chevaux volés pour le mouvement, mais démontent pour le combat.

Les Normands recherchent avant tout la surprise : les knörr leur permettent de s'infiltrer dans l'intérieur des terres, en remontant les cours d'eau, et ils n'hésitent pas ensuite à faire des marches forcées de nuit à travers bois et marécages. S'ils rencontrent une trop forte résistance, ils se dispersent pour se retrouver plus tard en un lieu convenu à l'avance. S'ils doivent s'éloigner pour plusieurs jours de leurs navires, ils les protègent par une palissade de bois.

La formation défensive utilisée lors des batailles est le mur de boucliers : les hommes sont placés sur plusieurs rangs, les boucliers du premier étant imbriqués pour assurer le maximum de protection. Le chef se trouve au centre avec sa garde personnelle, et les hommes les mieux équipés sont dans les premiers rangs. Cette formation est de préférence placée dans une position avantageuse, sur une colline ou derrière un cours d'eau, avec les flancs assurés par des obstacles naturels ou renforcés par une troupe d'élite.

Pour l'offensive, en plus des formations classiques en lignes plus ou moins profondes, les Normands se servent du coin pour percer les rangs ennemis. Le coin est conduit par un chef protégé par un porteur de bouclier, avec derrière eux un rang de trois hommes, puis de quatre et ainsi de suite.

A sa base se trouvent les troupes novices légèrement armées mais, sur leur arrière, un corps d'élite incite le coin à avancer et exploite la brèche créée dans la ligne adverse. Enfin, les premiers rangs des côtés du coin sont composés des hommes les mieux protégés. La seule tactique navale pratiquée est l'abordage. Pour le combat, les knörr sont attachés entre eux par des chaînes ou des cordes sur une ou plusieurs lignes, avec leurs flancs assurés à la terre, les navires les plus gros étant au centre.

Les Vikings rencontrent d'abord peu de réaction de la part des royaumes francs, où le pouvoir central s'est affaibli. Les communautés rurales préfèrent s'enfuir devant eux et les villes payent des rançons, appelées *Danegeld* (l'or des Danois), pour ne pas être attaquées. A cinq reprises, entre 845 et 877, les armées de Charles le Chauve refusent de les combattre. Le roi lui-même doit payer le *Danegeld*, en profitant parfois pour détourner les Vikings vers des territoires voisins où son autorité est bafouée.

Puis la résistance s'organise : les ponts, monastères et villes sont fortifiées. Le roi n'étant pas assez puissant pour centraliser ou coordonner la défense, il ne peut empêcher la construction de *castellae* dont le seigneur devient le protecteur des paysans alentour. Comme les levées d'infanterie se montrent trop lentes à se rassembler et à faire mouvement, le guerrier à cheval, combinant mobilité et puissance de choc, s'impose comme étant le seul à pouvoir lutter efficacement contre les Normands. Même s'il n'y a pas confrontation sur le champ de bataille, la présence de cavalerie lourde oblige les pillards à rester grouper, ce qui restreint le maraudage.

En 911, un traité entre Hrolf le Marcheur, qui devient le duc Rollon, et Charles le Simple fixe les Normands sur un territoire entre la Seine inférieure et le Cotentin. Les pillards du nord s'adapteront rapidement au système féodal, d'une manière moins anarchique qu'en Francie, mais l'esprit de conquête ne les quittera pas. ❐

Le siège de Paris, en 885, par une armée de plus de 30 000 Vikings, marque le point d'orgue des invasions normandes. Le comte Eudes, maître de la place, parvint néanmoins à faire lever le siège, qui dura deux ans. Sur ce tableau, Eudes, représenté avec une armure féodale très postérieure, mène une sortie contre le camp viking.
Le comte Eudes défend Paris, *tableau par V. Schnetz, musée de Versailles, Réunion des musée nationaux*

Au X[e] siècle, les principes fondamentaux de la féodalité sont bien établis en France.

Au point de vue militaire, cela se traduit par une domination du champ de bataille par la cavalerie lourde, composée de guerriers entraînés. Ceux-ci sont liés à leur seigneur par des liens de loyauté et d'obligations réciproques, qui les engagent à se défendre mutuellement. Cette caste de guerriers est entretenue par le travail des paysans. Le clergé administre les âmes et tente d'imposer un code moral aux *milites*, qui s'appelleront bientôt chevaliers.

Alors que se termine les Ages sombres, période de transition entre l'Empire romain et le Moyen Age, les trois grandes classes de la société médiévale sont en place à l'aube de l'an mil. ❐

QUAND LE SUD PERD A GETTYSBURG

A LA FIN DU mois de mai 1863, l'armée sudiste du général Lee porte la guerre en plein territoire « yankee ». L'objectif premier est de forcer les Nordistes à lever le siège de Vicksburg, mais Lee est prêt à livrer une bataille décisive qui pourrait terminer la guerre...

Par Nicolas STRATIGOS

Au printemps 1863, la situation de la Confédération est à la fois bonne et mauvaise. En effet, si l'armée de Virginie, commandée par Lee, remporte une victoire éclatante à Chancellorsville (1er au 4 mai), face à l'armée du Potomac, et brise l'offensive fédérale sur Richmond, le général nordiste Grant force pour sa part son chemin vers Vicksburg, la forteresse sudiste qui contrôle le Mississipi, et y met le siège.

Infographie François Vauvillier © VaeVictis Histoire & Collections 1996

Jefferson Davis, président de la Confédération, s'interroge alors sur la manière d'utiliser au mieux Lee et son armée. Il est évident que si le siège de Vicksburg n'est pas levé, la forteresse est perdue à plus ou moins longue échéance, ce qui donnerait aux Nordistes le contrôle total du Mississipi. Plusieurs options sont envisagées : envoyer une partie de l'armée de Virginie au secours de Vicksburg ou, mieux encore, lancer une offensive au Tennessee, pour forcer Lincoln à rappeler Grant.

De plus, l'armée nordiste du Potomac, toujours devant Richmond, est en train de se reformer lentement et, à moyen terme, il est certain qu'elle va reprendre son offensive sur la capitale confédérée. Cette armée, commandée par Hooker, est néanmoins lente et les options précédentes peuvent être tentées avant qu'elle soit en mesure de réagir.

Pour sa part, Lee a un autre plan, qu'il soumet au président Davis : l'invasion de la Pennsylvanie. Selon lui, porter la guerre au cœur de la Fédération obligera les armées nordistes à se replier, ou du moins à différer leurs opérations en Virginie jusqu'à l'année suivante. Cela permettra à la Virginie d'être épargnée par la guerre durant les mois d'été et à l'armée sudiste de vivre sur les riches terres de Pennsylvanie. Les objectifs de Lee sont donc plutôt limités car, à moins de remporter une victoire totale sur l'armée du Potomac et de menacer Washington, il y a peu de chances que le Nord cesse de combattre et que l'Angleterre reconnaisse enfin la Confédération.

L'entrée en Pennsylvanie

A la fin du mois de mai, l'armée sudiste de la Virginie du Nord se trouve au sud de la rivière Rappahannock, à Fredericksburg, l'armée du Potomac étant, quant à elle, de l'autre côté de la rivière. L'armée de Virginie est alors probablement la meilleure grande unité des deux camps. Son chef, le général Lee, est adulé par ses hommes. Raisonné mais capable de manœuvres audacieuses, c'est un brillant stratège.

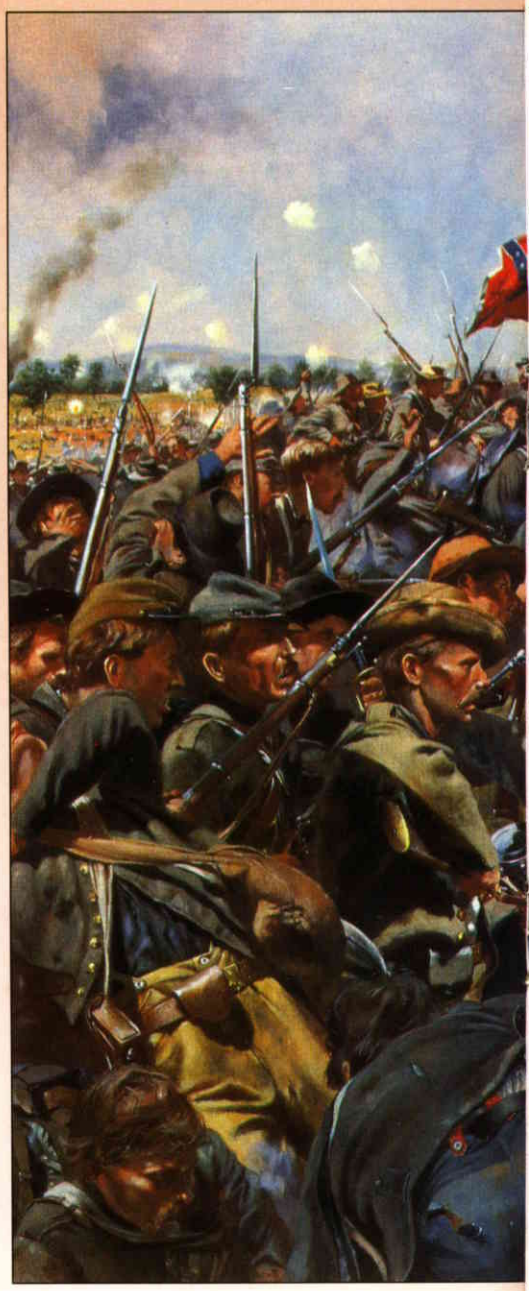
A partir du 3 juin, le 1er corps sudiste, sous le commandement de Longstreet, commence à se déplacer vers le nord-ouest, bientôt suivi du 2e corps d'Ewell, la cavalerie de Stuart faisant écran à Brandy Station. Le 3e corps de Hill reste derrière. L'armée de la Virginie fait mouvement en direction de la vallée de la Shenandoah, d'où elle pourra remonter rapidement vers le nord à l'abri des reconnaissances nordistes. En face, Hooker, désireux de connaître la position d'Ewell, envoie Pleasanton et sa cavalerie en reconnaissance. Ce dernier surprend alors Stuart à Brandy Station le 9 juin : la bataille de cavalerie qui en résulte est la plus importante de toute la guerre mais aucun camp n'obtient la décision.

Hooker commence alors à manœuvrer parallèlement à Lee et il envoie Reynolds, avec les 1e, 3e, 5e et 11e corps, en tête vers Manassas. Le 14, Ewell s'empare de Winchester et met en fuite la garnison qui s'échappe vers Harpers Ferry. Le dernier corps de l'armée de Virginie, celui de Hill, quitte à son tour Fredericksburg afin de rejoindre le reste de l'armée.

Le 22 juin, Lee, sachant que Hooker est lancé à sa poursuite, commence à faire traverser le Potomac à son armée. Pendant que les corps de Hill et de Longstreet se concentrent à Chambersburg, Ewell marche au nord-est vers la rivière Susquehanna. Le 25 juin, Stuart, parti pour un raid autour de l'armée du Potomac, évite de peu le 2e corps de Hancock et doit rechercher plus à l'est un passage vers l'autre coté du Potomac, que les premiers éléments nordistes ont atteint. Une première aile, sous le commandement de Reynolds, traverse à Edward's Ferry. Le 28 juin, le général Meade prend le commandement de l'armée du Potomac à la place de Hooker, relevé de son commandement.

A la fin du mois de juin, les trois corps de Lee se suivent, étalés sur un large arc de cercle

(suite page 35, après l'encart détachable)



Ci-dessus. ***Give them cold steel !* La charge de Lou Armistead sur Cemetery Ridge, 3 juillet 1863, tableau de Don Troiani, Southbury, CT, USA.**

(suite de la page 26, avant l'encart détachable)

de plus de 50 km. Lee apprend bientôt par un espion que l'armée du Potomac est déjà dans le Maryland. Le lendemain, il décide de rappeler Ewell et de concentrer l'armée vers Cashtown. Plus manœuvrier, il souhaite engager une grosse bataille pour détruire l'armée du Potomac, pensant que celle-ci ne pourra se concentrer assez rapidement. Le 30, les divisions de Ewell se regroupent avant de continuer sur Gettysburg, le reste de l'armée étant encore à Cashtown.

Dans le camp nordiste, la division de cavalerie de Buford, en mission de reconnaissance, pénètre dans Gettysburg, le reste de l'armée du Potomac avançant lentement vers le nord. Ni Lee ni Meade ne s'attendent visiblement à se rencontrer dans les prochaines 24 heures. Le soir de ce même 30 juin, Hill autorise une de ses divisions à entrer dans Gettysburg pour réquisitionner. Si la présence de cavalerie nordiste est connue, l'état-major sudiste croit l'armée du Potomac à Middleburg, plus au sud. Ce qui va commencer comme un simple combat de rencontre se transformera bientôt en un choc décisif.

La bataille de Gettysburg

Le matin du 1er juillet, la division de Heth, qui s'est dirigée vers Gettysburg, se trouve face aux cavaliers de Buford et les fait reculer vers McPherson Ridge, avant d'être elle-même repoussée. Marchant au son du canon, les divisions d'Ewell se ruent alors l'une après l'autre vers le lieu de l'engagement. Ewell et Hill repoussent progressivement le 1er corps nordiste vers Seminary Ridge puis Cemetery Hill, en lui infligeant plus de 60 % de pertes. Le 11e corps nordiste, lui aussi enfoncé, se replie également vers Cemetery Hill.

La première journée est un succès pour les Sudistes : les deux armées, surprises de se rencontrer, se heurtent de front mais les Nordistes ont reculé. Ses corps de tête sérieusement ébranlés, Hancock, qui a pris le commandement, réorganise la ligne de bataille nordiste avec des éléments des 3e et 12e corps.

Malgré son désir d'enfoncer définitivement le dispositif ennemi par une dernière attaque, Lee ne lance aucune autre action d'envergure, profitant de son avantage pour bien concentrer son armée. La victoire semble alors proche pour les Confédérés : deux corps nordistes ont pratiquement disparu sous les assauts de quatre divisions sudistes et l'armée du Potomac est encore dispersée.

Malheureusement, l'absence de Stuart et de sa cavalerie a empêché la poursuite et Lee ne disposera pas, le lendemain, des informations nécessaires pour bien appréhender le dispositif adverse. De plus, des généraux comme Ewell et Hill, brillants chefs de division, se révèlent de piètres chefs de corps, incapables de mener des attaques parfaitement coordonnées. L'absence de « Stonewall » Jackson, mort le 10 mai des suites de ses blessures à Chancellorsville, se fait cruellement sentir.

Le 2 juillet, les attaques combinées de Longstreet et de Ewell sur les flancs de la ligne de bataille nordiste échouent. Les assauts sudistes ne parviennent pas déloger les Nordistes de leurs excellentes positions défensives, ancrées sur les collines boisées de Little Round Top et Culp Hill.

Le lendemain, dans un ultime effort pour emporter la décision, Lee envoie la division de Pickett, appuyée par deux divisions du corps de Hill, à l'assaut du centre nordiste. 15 000 hommes, soutenus par 140 canons — la plus

forte concentration d'artillerie de la guerre — se lancent à l'assaut de Cemetery Ridge. L'élite de l'armée sudiste va venir mourir sous le terrible feu adverse. Seule la brigade des Virginiens d'Armistead parvient à atteindre les lignes nordistes, repousse les défenseurs mais se fait anéantir par une contre-attaque.

La campagne se termine par un grave échec pour le Sud. Pour sauver son armée exsangue, Lee est contraint de faire retraite vers la Virginie, en retraversant le Potomac. Meade, trop heureux de son côté d'avoir remporté une victoire, ne serait-ce que défensive, ne prend pas le risque de profiter de son avantage et se contente de suivre l'armée de Virginie à distance, attendant une éventuelle occasion de l'attaquer. Le 13 juillet, enfin, Lee et son armée retraversent le Potomac à Williamsport, après avoir été retardés par les crues, la veille même de l'attaque planifiée par Meade.

Une victoire hors de portée

L'échec de Lee à Gettysburg sonne le glas des espoirs sudistes de reprendre l'avantage mais, dès le départ, toute la stratégie du Sud semble inadaptée. En effet, en permettant à l'armée de Virginie de mener cette campagne — qui n'est qu'une vaste diversion — avec des moyens considérables, les responsables sudistes ont accéléré la défaite des autres armées confédérées : Vicksburg tombe le 4 juillet, coupant la Confédération en deux, Chattanooga est sur le point d'être abandonnée et Atlanta menacée. En pénétrant au nord, Lee force bien l'armée du Potomac à le poursuivre mais l'armée de Grant, elle, continue le siège de Vicksburg, recevant encore tous les renforts dont elle a besoin. La menace que fait peser Lee sur Washington entrave finalement peu la stratégie du Nord.

Surtout, le risque pris par Lee d'engager une offensive impose d'énormes contraintes, alors que le Sud dispose de faibles moyens. A Gettysburg, les pertes des deux armées sont sensiblement les mêmes, environ 28 000 pour le Sud, 23 000 pour le Nord, mais le Sud ne peut s'en remettre alors que le Nord possède, en comparaison, des ressources inépuisables. Dans cette perspective, seule une victoire éclatante, presque impossible à obtenir dans un affrontement du fort au fort tel qu'à Gettysburg, aurait changé l'issue du conflit. ❐

Bibliographie

Gettysburg, the final fury, Bruce Catton, Doubleday, 1990

Armies at Gettysburg, Scott Bowden, Empire Games Press, 1988

Battle in the Civil war, Paddy Griffith, Field Book, 1986

Killer Angels, Helena Rubinstein, jeu de West End Games, 1984

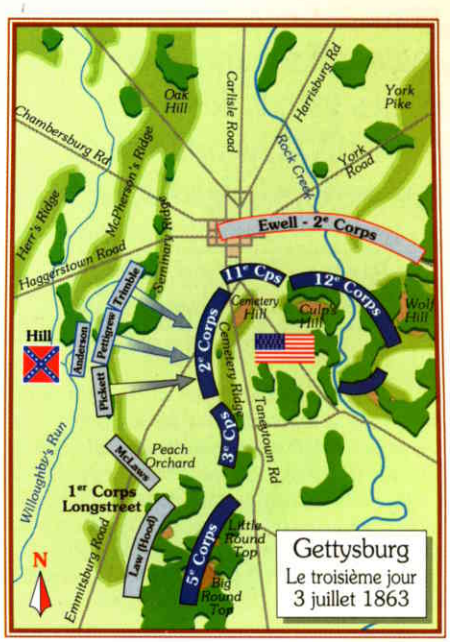
The Great Invasion, Dr D.G. Martin & L. Millman, jeu de Clash of Arms, 1985

Lee invades the North, R. Markham & M. Seaman in *Counterattack* n° 2, 1988

Roads to Gettysburg, Joseph M. Balkosky, jeu d'Avalon Hill, 1994

Command Magazine n° 17, juillet-août 1992. *Command Magazine* n° 30, septembre-octobre 1994.

Enfin, l'ouvrage *Battle Cry of Freedom* existe en français, sous le titre *La guerre de Sécession*, dans la collection *Bouquins* chez Robert Laffont (1991).



Infographies François Vauvillier © *VaeVictis* Histoire & Collections 1996

LES VIKINGS ATTAQUENT !

Scénario DBM en 15 mm

Du IX^e au XI^e siècle, les royaumes francs sont l'objet de multiples raids vikings. Ces pillards ravagent et dévastent, méthodiquement et sur une grande échelle, toutes les régions à proximité des côtes et des grands fleuves. VaeVictis vous propose de revivre une telle attaque.

Par Jean-Philippe IMBACH
Photos Olivier Saint Lot

Le long de l'Atlantique, en l'an de grâce 850, sous le règne de Charles le Chauve, une bande de sanguinaires scandinaves effectue un raid sur un village côtier. Mais du haut d'un donjon voisin, l'alerte est donnée : un seigneur local arme ses gens qui se ruent au-dehors pour intercepter les hommes du Nord...

Ce scénario est hypothétique mais les généraux sont des personnages réels. Ragnar passe à la postérité en pillant Nantes en 843, la Garonne en 844 et Paris en 845. Asger sévit en Aquitaine et sur la Seine en 841-851. Eudes et Gozlin — un évêque ! — sont deux des valeureux défenseurs qui s'illustrent au siège de Paris en 885.

● **Les pillards vikings**

Ragnar, général en chef	Irr Bd (O)
Asger, sous-général	Irr Bd (O)
4 Huscarls	Irr Bd (O)
16 Vikings	Irr Bd (F)
2 javeliniers	Irr Ps (S)
2 drakkars	Irr Bts (S)

Soit 142 points.

● **Les valeureux défenseurs francs**

Garnison

Eudes, général en chef	Irr Kn (F)
7 Caballarii	Irr Kn (F)
6 fantassins lourds	Irr Sp (I)
6 archers	Irr Ps (O)
1 groupe de paysans	Irr Hd (O)
5 éléments de butin	

Seuil de démoralisation à **6**

Renforts

Gozlin, sous-général	Irr Kn (F)
9 Caballarii	Irr Kn (F)

Seuil de démoralisation à **4**
Soit 213 points.

Déploiement

● Le joueur viking organise son armée à sa guise, répartie en deux corps : chaque corps reçoit la charge d'un drakkar qui compte comme un élément pour la démoralisation. Un drakkar peut transporter jusqu'à 15 éléments. Des éléments de corps distincts peuvent occuper le même drakkar mais c'est leur propre général qui doit dépenser les PIP pour le débarquement des troupes.

Un premier groupe de cavaliers francs, soutenu par l'infanterie, menace les drakkars, tandis que le seigneur et sa garde accourent au sur le village pour éviter le pillage. La défense scandinave s'organise autour de la broussaille : le choc sera rude.

Le Viking est l'attaquant : au premier tour de jeu, il choisit les points d'échouage de ses drakkars et commence son débarquement.

● Le groupe de paysans est positionné dans le village. Les autres troupes du premier corps sont en garnison dans le château et peuvent en sortir dès le premier tour franc.

Au début de la partie, avant de connaître les points de débarquement vikings, le joueur franc note secrètement le point d'arrivée de ses renforts : A, B ou C (voir carte). A partir du quatrième tour inclus, il jette un dé à chacun de ses tours : sur 4, 5 ou 6 (point A), 5 ou 6 (point B) ou 6 (point C), le joueur annonce, dès ce tour, le point d'arrivée des renforts qui entrent le tour suivant.

● Les troupes débarquent des drakkars ou sortent du château par un mouvement en colonne d'un élément de large et en dépensant les PIP requis pour le mouvement d'une colonne : il n'est pas nécessaire de dépenser un PIP par élément.

Sus aux Vikings ! Les cavaliers francs se pressent à la poursuite des pillards tandis que l'infanterie garde les murailles... Cette forteresse est plutôt du XI-XII[e] siècle : les châteaux primitifs de l'époque carolingienne sont seulement faits d'une tour entourée d'une palissade, le tout en bois.

Conditions de victoire

La partie cesse quand une armée est en déroute ou si les deux drakkars reprennent la mer ou sont détruits. Si aucune armée n'est en déroute, chaque joueur calcule alors ses points de victoire :

– plaquette ennemie détruite ou démoralisée : un point;

– pour le Franc, par élément viking (non détruit) qui n'a pas réussi à rembarquer : deux points [1];

– pour le Viking, par élément de butin embarqué : deux points.

Le camp qui marque le plus de points gagne la partie.

Règles spéciales

Une armée est démoralisée quand ses deux corps sont démoralisés.

Les cavaliers francs sont les seules troupes impétueuses et ils peuvent démonter en Sp (S). Même sans équipage, un drakkar combat à **+ 2**, tout en étant (S).

Terrain

La plage compte comme du terrain inégal (*zone accidentée*). La rivière est de niveau 5/6; un pont est présent au niveau de la route. Le château est imprenable.

Butin

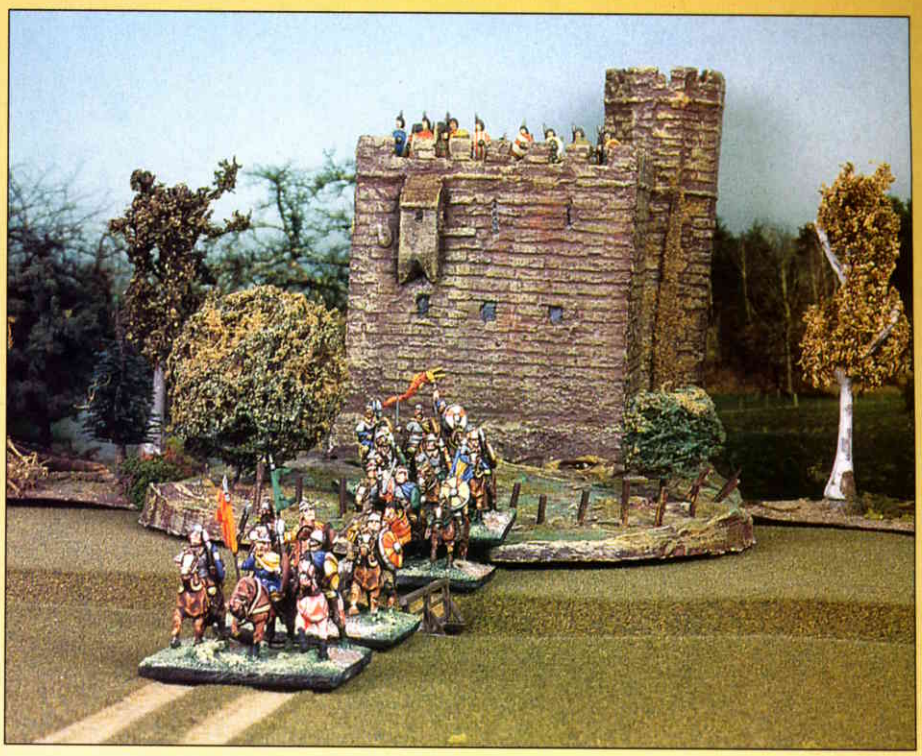
Les éléments de butin sont initialement regroupés au village. Ils ne comptent pas pour le niveau de démoralisation des Francs, ne combattent pas et se déplacent comme des bagages. Pour capturer le butin, un élément viking doit atteindre le village et y rester un tour viking complet sans bouger. Cet élément peut ensuite quitter le village, les cinq éléments de butin le suivant à la queue leu leu. Si les éléments de butin ne sont plus guidés de la sorte, ils bougent en mouvement impétueux, pendant le tour franc, vers le village et/ou le château, au choix du joueur franc. Pour recapturer un élément de butin, il suffit au Viking de le toucher avec un de ses propres éléments : l'élément de butin se place immédiatement derrière l'élément viking et le suit.

Lorsqu'un élément viking « pilote » du butin, le mouvement s'effectue à la vitesse du plus lent (100 pas) mais le Viking ne doit pas payer de PIP supplémentaire parce qu'il effectue moins d'un mouvement normal. Un élément de butin ne peut pas être détruit. Chaque élément de butin embarqué sur un drakkar compte comme un élément pour la capacité de transport.

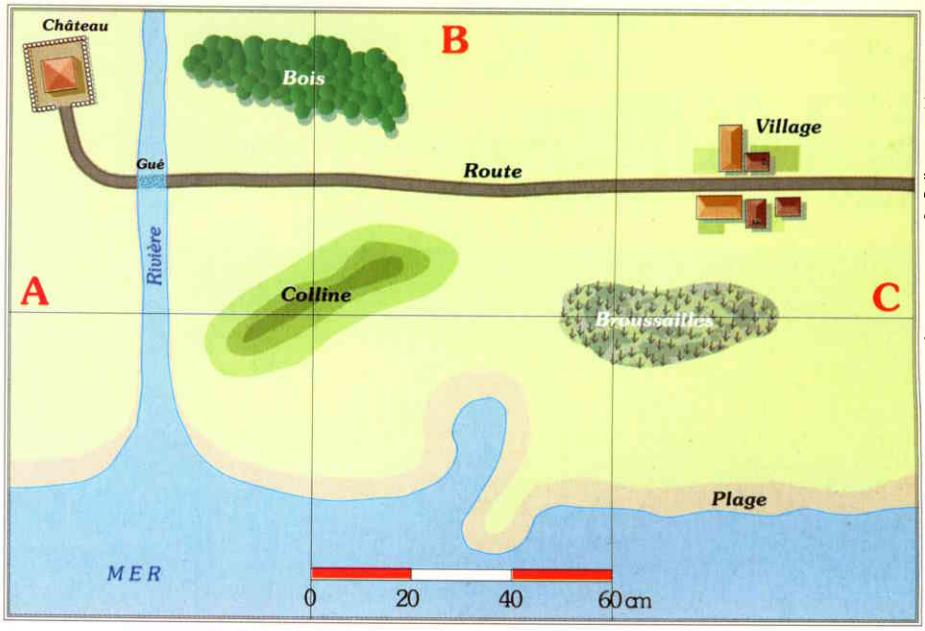
Rembarquement

A tout moment de la partie, le joueur viking peut donner à un corps l'ordre de « rembarquer à toute vitesse ». Dans ce cas, les troupes de ce corps se comportent comme étant en

1. Cette règle vise à obliger le joueur viking à faire rembarquer ses troupes, pour éviter les tactiques de jeu non historiques (dans la réalité, aucun Viking n'ira se sacrifier pour permettre à ses chers compagnons de se partager le butin sur son dos !).



Trop tard ! Sous le nez des cavaliers francs, victuailles et cheptels s'éloignent, guidés par deux javeliniers.



Infographie François Vauvillier © *VaeVictis*, Histoire & Collections 1996

Le butin est presque embarqué... Arc-boutés en défense, les Vikings doivent encore tenir quelques instants avant de se replier et profiter des prises.

déroute (mais elles ne subissent pas de **– 1** au combat). Un seul élément peut faire un mouvement offensif vers l'ennemi, les PIP restant servant éventuellement à arrêter des groupes, et tous les autres éléments font des mouvements de fuite vers le drakkar de leur choix (avec le bonus de 50 pas).

Un corps viking en déroute se comporte aussi de la sorte, mais subit le fatidique **– 1** au combat. Par contre, il faut toujours dépenser des PIP pour amener les éléments de butin aux bateaux. Chaque élément viking ou de butin qui touche un drakkar rembarque dans le tour viking, si le joueur le désire, et ne peut plus débarquer de la partie. Quand le viking le souhaite, dans son propre tour de jeu, il peut faire prendre (définitivement) la mer à un drakkar, même si celui-ci est sans équipage.

Conseils tactiques

La première décision du Viking sera de choisir un seul ou deux points de débarquement. Un seul est plus facile à défendre, certes, mais deux permettent d'amener les troupes à pied d'œuvre plus rapidement : un premier groupe peut s'installer sur la presqu'île, facile à défendre, l'autre au plus près du village. La priorité pour le Viking reste le pillage du village et le rembarquement du plus grand nombre de troupes et de butin. Le contact avec les redoutables cavaliers francs doit être évité et seule une réelle menace justifie un affrontement majeur. Dans ce cas, la broussaille et, dans une moindre mesure, la colline offrent de bons points d'appui autour desquels la défense viking peut s'articuler. Le moment critique reste pour le Viking la fin de partie : le joueur ne doit pas lancer trop tard l'ordre de rembarquement général, sinon quelques éléments risquent de rater le départ !

La tâche du Franc est plus simple : châtier l'envahisseur nordique et récupérer le butin. Il dispose pour cela de troupes de choc et de qualité et doit rechercher le corps-à-corps à tout prix et rapidement, quitte à ne faire mouvement qu'avec sa cavalerie, en abandonnant l'infanterie dans le château. Par ailleurs, les renforts sont une véritable épée de Damoclès au-dessus des Scandinaves : plus la prise de risque est importante, plus le résultat de leur arrivée peut avoir des conséquences graves pour le Viking : au Franc de faire le bon choix... et le bon dé !

Notes historiques

En réalité, un véritable « roi des mers » ne se serait jamais fourvoyé dans une telle souricière et aurait choisi comme cible — en lieu et place d'un village protégé par un *castellum* — une ville sans défense ou, mieux, l'un des mille monastères répartis en Europe occidentale. Ces édifices religieux cumulent en effet de multiples avantages : une population pacifique les occupe, ils sont généralement bâtis dans des lieux isolés et regorgent de richesses, pas seulement des métaux précieux, mais aussi du vin, des victuailles et des cheptels divers et variés.

Quant à la valeur combative des Francs, force est de constater qu'en de multiples occasions, leur férocité n'est que toute relative. Par exemple, en mars 845, les troupes de Charles le Chauve assistent impuissantes à la pendaison de cent dix des leurs par les Vikings de Ragnar Lodbrok, de l'autre côté de la Seine, aux alentours de Bougival. Ce sacrifice à Odin obtient des résultats inespérés et spectaculaires : l'ost franc s'enfuit sans combattre... De fait, les Vikings inspirent dans bien des cas une véritable terreur aux armées carolingiennes, mais les troupes franques, bien encadrées et préparées, restent capables de battre leurs homologues nordiques, d'autant plus que les Vikings ont un point faible : le drakkar.

Véritable vecteur de l'expansion scandinave, conférant une mobilité stratégique et permettant les effets de surprise, le drakkar est aussi un talon d'Achille. En 862, un barrage à Meaux arrête la flotte viking qui redescend la Marne lourdement chargée : pour passer, les Vikings se voient contraints de restituer tout leur butin ! De même, en 873, pour déloger les Vikings retranchés à Angers, les Bretons commencent le percement d'un canal pour assécher le cours du Maine et bloquer les drakkars : immédiatement, les pillards nordiques entament des négociations.

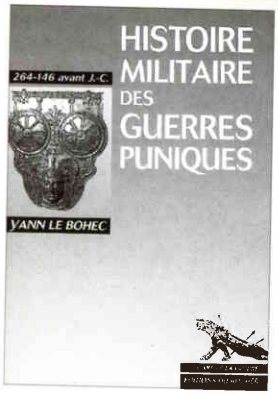
En fait, les Vikings profitent avant tout de la faiblesse du pouvoir central, du désengagement des élites religieuses et civiles, du manque de coordination des défenseurs, en bref de l'absence d'une réelle volonté politique de lutte des Carolingiens, perdus dans des disputes stériles pour se partager les reliquats de l'Empire franc. Que ce serait-il passé si les successeurs de Charlemagne avaient choisi une politique de défense commune et agressive pour protéger leur population des méfaits des hommes du Nord ? Ce scénario apporte un début de réponse... ❐

Les figurines de Francs et de Vikings sont principalement des Essex. Les drakkars sont des maquettes plastiques d'une marque polonaise inconnue, découverte au détour d'un « show » en Angleterre. Figurines de Francs peints par Robert Tison, Vikings, bagages et bateaux peints par Pierre Laporte. Remerciements pour les tests à Luc Delmas et Nicolas Stratigos.

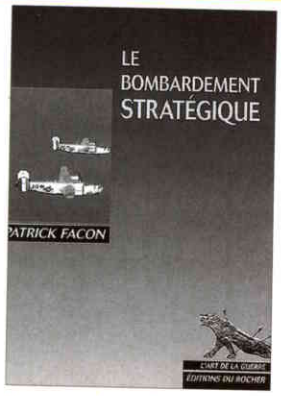
Ragnar entouré de ses huscarls, troupe d'élite protégée d'une cotte de mailles et armée de la grande hache danoise : maniée à deux mains, elle constitue une arme redoutable entre les mains de ces guerriers décidés et bien entraînés.

Les cavaliers de gauche, équipés uniformément, sont des gardes du Palais, dévolus à la protection de l'Empereur. A droite, des guerriers de l'aristocratie carolingienne, qui combattent maintenant montés et forment une cavalerie de choc.

ART DE LA GUERRE ET STRATEGIE



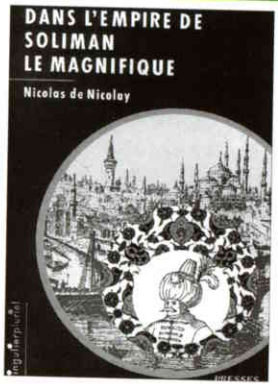
Histoire militaire des guerres puniques, par Yann Le Bohec.
Texte et illustrations, 344 pages.
Réf. 77279. 190 F franco.



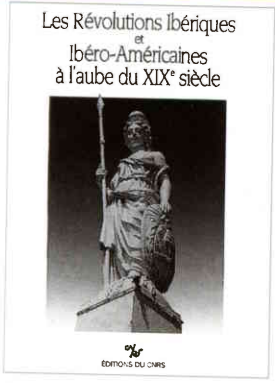
Le bombardement stratégique, par Patrick Facon.
Texte et illustrations, 357 pages.
Réf. 77280. 190 F franco.

Comprendre la stratégie, par J.-M. Mathey.
Livre de poche, 110 pages.
Réf. 77245. 65 F franco.

ETUDES ET ANALYSES



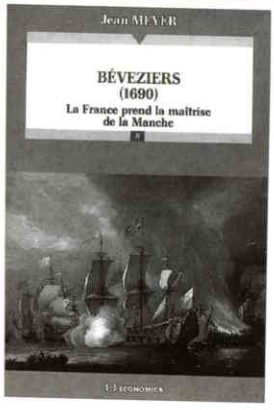
Dans l'Empire de Soliman le Magnifique, par Nicolas de Nicolay.
Réédition. Témoignages et récits d'événements sur les Turcs et leurs coutumes, en 309 pages illustrées.
Réf. **77282. 85 F franco.**



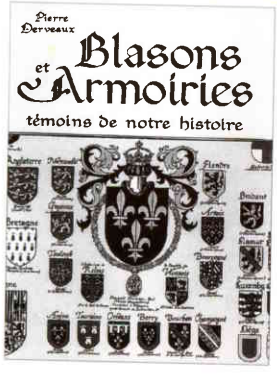
Les révolutions ibériques et ibéro-américaines à l'aube du XIXe siècle
Ouvrage collectif. Actes du colloque de Bordeaux de juillet 1989, en 443 pages. Textes français et espagnol.
Réf. **77281. 85 F franco.**

La Suisse et la Révolution française, par J.-P. Laubscher.
Quelles ont été les réactions en Suisse face aux mouvements révolutionnaires français ? En 232 pages et illustrations.
Réf. **82093. 89 F franco.**

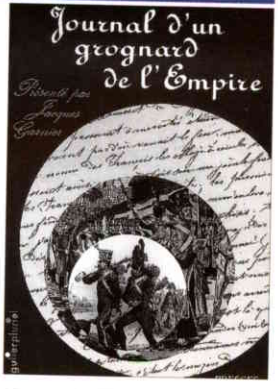
HISTOIRE ET CAMPAGNES



Béveziers (1690), par Jean Meyer.
La France prend la maîtrise de la Manche, en 121 pages et cartes.
Réf. **88359. 145 F franco.**



Blasons et armoiries, par Pierre Derveaux.
Connaître les armoiries, savoir les déchiffrer et les comprendre, en 32 pages superbement illustrées.
Réf. **42101. 170 F franco.**



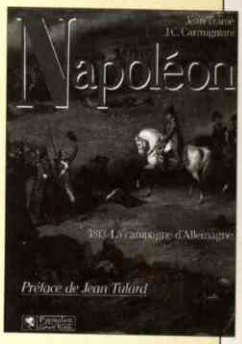
Journal d'un grognard de l'Empire
Jean-Baptiste Ricome du 133e de Ligne raconte ses multiples tribulations, et Jacques Garnier corrige et comble les omissions, en 154 pages et illustrations.
Réf. **82094. 49 F franco.**

Entre 12 h 00 et 14 h 00 au (1) 49.23.72.22, nous restons à votre disposition pour tout renseignement sur le contenu des ouvrages. Livre réservé = temps gagné !

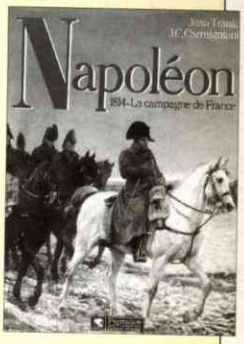
a&C LIBRAIRIE

19, avenue de la République 75011 Paris
Ouverture du mardi au samedi de 10 h à 19 h
Tél. : (1) 47.00.68.72 - Fax : (1) 40.21.97.55

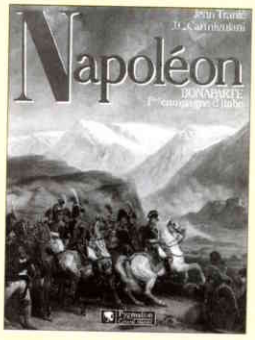
LES CAMPAGNES NAPOLEONIENNES



1813 - La campagne d'Allemagne, par J. Tranié et J.-C. Carmigniani.
Une fabuleuse épopée en 310 pages, richement illustrées en noir et blanc et en couleurs. Un classique !
Réf. **82022. 539 F franco.**



1814 - La campagne de France, par J. Tranié et J.-C. Carmigniani.
Une fabuleuse épopée en 310 pages, richement illustrées en noir et blanc et en couleurs. Un classique !
Réf. **82036. 599 F franco.**



Bonaparte et la 1re campagne d'Italie, par J. Tranié et J.-C. Carmigniani.
Une fabuleuse épopée en 265 pages, richement illustrées en noir et blanc et couleurs. Un classique !
Réf. **82037. 539 F franco.**

VV 8

BON DE COMMANDE

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de **Armes & Collections 19, avenue de la République 75011 PARIS**

Veuillez m'adresser :	**Réf.**	**Prix**

❒ Mandat **Total :**
❒ Chèque bancaire
❒ CB n°

Date d'expiration ..... / ..... Signature

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... **Ville** .....

Tél. :

DE ZONES EN ZONES

Le jeu d'histoire sans hexagones

EN 1981, Avalon Hill faisait paraître *Storm Over Arnhem*, un jeu à zones utilisant un système très novateur. Depuis, trois autres jeux sont parus avec ce même système, formant une série tout à fait originale que nous vous invitons à découvrir.

Par Hervé PECHBERTY

Première particularité, cette série n'en est pas vraiment une : elle ne porte pas de nom et les échelles de jeu, le graphisme et les théâtres d'opérations sont différents d'une boîte à l'autre ! Le point commun entre ces jeux réside dans le système, qui combine quasi simultanéité des actions, cartes à zones et absence de tables de combat. De plus, les quatre jeux proposent des situations assez similaires, en l'occurrence des combats rapprochés en zones urbaines ou compartimentées. Ici, pas de spectaculaires percées de blindés mais un « grignotage » de l'adversaire et de difficiles combats d'attrition.

La qualité du matériel, comme c'est souvent le cas avec les produits Avalon Hill, est tout à fait remarquable : très belles cartes en carton fort, pions présentant des silhouettes, règles claires et en couleur.

Alternance d'impulsions

Un tour de jeu est constitué d'un nombre infini d'impulsions, où chaque joueur agit à tour de rôle et passe la main à l'adversaire quand il le souhaite. A chaque impulsion, le joueur actif choisit soit de bouger, soit de tirer avec ses unités ou son artillerie (les deux armes ne pouvant s'épauler), soit encore de ne rien faire (sauf observer l'adversaire pour mieux le contrer par la suite...). Une fois que le type d'impulsion est choisi, le joueur active le nombre de pions qu'il souhaite, ce qui peut aller de un pion à toute la carte !

En contre-partie, tout pion utilisé ne peut plus rien faire jusqu'à la fin du tour. Il est alors retourné sur son côté « activé » : ses potentiels de tir et de mouvement sont nuls et, surtout, son potentiel de défense est dramatiquement réduit (puisqu'une unité qui tire ou se déplace prend des risques et se découvre). Les unités activées se trouvent ainsi à la merci des tirs de défense.

Pas de table de combat !

Le système de résolution des tirs, qui n'utilise pas de table, est d'une simplicité désarmante. Les joueurs jettent chacun deux dés, y ajoutent quelques modificateurs (soutient d'unités amies, terrain, élévation, météo, etc.) et le joueur avec le meilleur résultat gagne le combat... Mais l'application des résultats est pleine de subtilité, les points de différence étant soit encaissés par les unités éliminées (à raison de trois ou quatre points par unité combattante), soit absorbés par les reculs (un point par unité). Il faut donc choisir de sacrifier un ou deux pelotons pour garder le terrain, ou bien sauver ses troupes mais abandonner la position. Pour corser le tout, les règles permettent de choisir n'importe quelle solution intermédiaire, ce qui laisse une infinité d'options possibles...

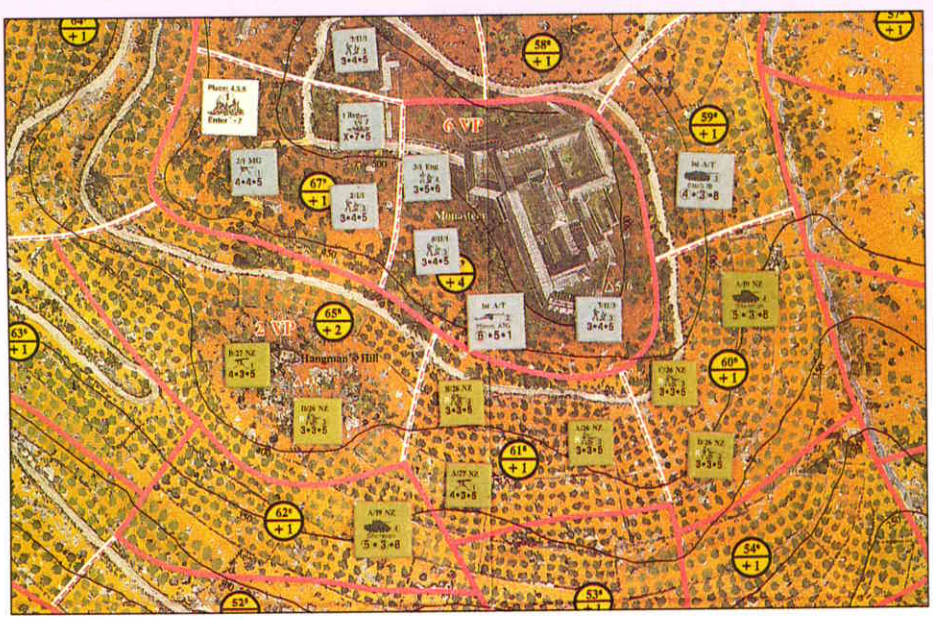
L'artillerie utilise le même système, avec des modificateurs légèrement différents et surtout un potentiel de feu beaucoup plus destructeur. De plus, dans les jeux tactiques, il faut que des observateurs soient correctement placés pour pouvoir commander le tir (tout en haut du mont Cassino, par exemple).

Le talon d'Achille de ce système est la grande part laissée au hasard mais, sur le nombre de jets de dés d'une partie, les coups de chance — un 12 en attaque contre un 2 en défense — sont assez rares et s'équilibrent. De plus, pour contrebalancer le hasard, les joueurs peuvent jouer leur « avantage tactique ». Il s'agit d'un pion qui, lorsqu'on le cède à l'adversaire, permet de relancer les dés. Une innovation qui pourrait s'appliquer à bien d'autres jeux pour « lisser » un peu le hasard et supprimer les coups de chance scandaleux. Enfin, pour ceux que le hasard rebute vraiment, chaque jeu fournit 36 pions, qui représentent les résultats statistiques de 36 jets de deux dés, que l'on pioche au hasard dans une coupe.

Lorsque tous les pions ont été activés ou que les joueurs n'ont plus l'intention de bouger, on passe à la phase de corps-à-corps. C'est la phase de « nettoyage » pendant laquelle un pâté de maison peut changer de mains plusieurs fois. Cette phase n'existe plus dans *Normandy* et *Stalingrad*, et c'est bien dommage, car elle était le point culminant d'un tour, le moment où l'on voyait si les sacrifices consentis ultérieurement valaient vraiment la peine.

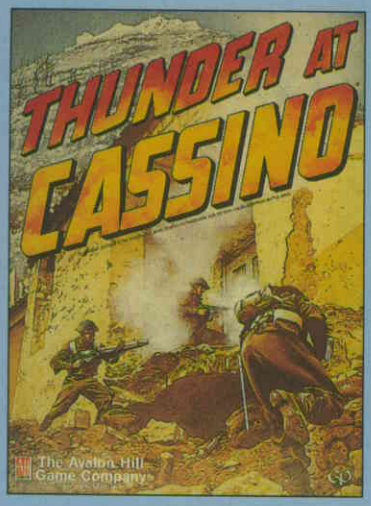
Pendant cette phase, on jette un dé par pion, une unité adverse étant éliminée sur un six. Les seuls modificateurs autorisés sont obtenus grâce à la supériorité numérique ou à un différentiel positif entre les facteurs de corps-à-corps. Il est alors conseillé de protéger observateurs d'artillerie et mitrailleuses, qui ont un mauvais facteur de corps-à-corps, avec des unités d'infanterie.

Quant à la carte, sa division en zones rend mieux compte des conditions de combat qu'une grille d'hexagones. Il faut raisonner en terme de secteurs, qui ne sont pas uniquement « amis » ou « ennemis » mais peuvent être « contestés » ou « sous influence ». De plus, les bords de la carte ne représentent plus le « bord du monde », sur lequel un joueur habile peut articuler sa défense, mais elles sont entourées de zones stratégiques où mouvements et combats sont traités de façon plus abstraite que sur la carte tactique (coût de déplacement élevé, mouvement plus ou moins « poreux » selon le nombre d'ennemis présents). Une originalité de plus pour les jeux de cette série, que tout joueur d'histoire à la recherche de souffle nouveau se doit d'essayer sans faute. ❐



Vue de la bataille autour du monastère du mont Cassino, dans *Thunder at Casino*. Ce module présente probablement le graphisme le plus réussi de la série : les pions sont pratiquement similaires à ceux d'*ASL* et la carte, qui représente la ville et le monastère avant les bombardements, est simplement superbe.

De Stalingrad à Arnhem



Storm Over Arnhem, premier titre de la série, reconstitue le point culminant de la lutte pour le contrôle du fameux pont sur le Rhin. Des règles spéciales permettent aux Allemands d'incendier les maisons pour en chasser les « Red Devils ». Une tactique redoutable... Quant aux paras, ils peuvent reconstituer un certain nombre d'unités en fonction des pertes subies au tour précédent, ce qui simule leur acharnement à se battre jusqu'à la dernière cartouche !

Thunder at Cassino reste dans la même veine. Des règles presque inchangées, juste un peu améliorées, une échelle de jeu similaire et une présentation encore plus somptueuse. La carte représente les pentes du mont Cassino et la ville en contrebas, plantée d'oliviers et de paisibles vergers, toute dorée par le soleil italien. Une nouveauté au niveau des unités : les mitrailleuses, qui dominent incontestablement le champ de bataille en étant les reines de la défense. Elles conditionnent le coût des mouvements ennemis et empêchent souvent les assauts directs. L'artillerie fait des ravages dans les deux camps mais aide principalement la progression des troupes du Commonwealth. Deux autres atouts du côté des Alliés : la nuit (pour se glisser entre les nids de mitrailleuses) et les compagnies de Gurkhas, redoutables combattants au corps-à-corps.

Passage à l'Est pour le troisième jeu de la série, ***Turning Point Stalingrad***, avec un changement de règle majeur. Il faut maintenant choisir une — et une seule — zone à activer. En contrepartie, les unités qui s'y trouvent peuvent à la fois bouger et combattre. De plus, l'heure du coucher de soleil est déterminée aléatoirement. Or c'est un moment capital car, si l'Allemand domine le champ de bataille le jour grâce à son aviation, pendant la nuit, le Soviétique reprend l'initiative et peut s'infiltrer sans malus dans les zones contrôlées par l'adversaire. Certes, le nouveau système fonctionne bien mais la fluidité du jeu, qui faisait le caractère d'*Arnhem* et de *Cassino*, est affectée. Trop de choses reposent sur un jet de dé.

Néanmoins, les aficionados du front russe retrouveront dans *Stalingrad* l'ambiance de la bataille : l'usine de tracteurs Dzerjinski qui continue de tourner tant qu'elle n'est pas capturée et lance dans le feu du combat des unités de chars sans peinture ni couleurs, ou encore la phase de transbordement des renforts soviétiques à travers la Volga, sous le feu ennemi.

Enfin, retour sur le front de l'Ouest avec le dernier jeu de la série, ***Breakout Normandy***. Tout y est réglé comme une horloge. Trop, d'ailleurs, en particulier le ravitaillement, qui est pourtant le nerf du jeu mais est assez insupportable à jouer. Il faut en effet le calculer point par point, pion par pion et zone par zone ! De plus, les tours se terminant sur un jet de dé, il est impossible d'activer plus de la moitié de ses unités au cours d'une journée. C'est peut-être réaliste mais, à force de voir ses divisions rester l'arme au pied tandis que l'ennemi caracole impunément dans le bocage, on finit par être frustré.

Néanmoins, la simulation historique par elle-même reste excellente. La supériorité aérienne alliée est bien rendue. Toute unité allemande qui tente de se déplacer par temps clair est quasiment assurée de se faire disperser sur dix kilomètres de route. Mieux vaut choisir les jours pluvieux pour sortir du couvert des sous-bois. Les règles simulant la tempête de la deuxième semaine sont aussi très réussies; c'est une véritable bouffée d'oxygène pour l'Allemand, qui peut reconstituer ses forces malmenées par dix jours de combat. ❐

PHILIBERT

JEUX - FIGURINES - MODELISME

- COLLECTIONS OSPREY -

Série "CAMPAIGN"

SEKIGAHARA 1600 (n°40)	132 F
RORKE'S DRIFT 1876 (n°41)	132 F
OPERATION BAGRATION 1944 (n°42)	132 F

Série "ELITE"

GERMAN U-BOAT CREWS 1914-45 (n°60)	110 F
THE GUARDS1914-45 (n°61)	110 F
ZOUAVE UNITS OF THE AMERICAN CIVIL WAR (n°62)	110 F
GERMAN MOUNTAIN/SKI TROOPS (n°63)	110 F

Série "WARRIOR"

UNION CAVALRYMAN 1861-65 (n°13)	110 F
LATE ROMAN CAVALRYMAN 236-565 (n°14)	110 F

Série "MEN AT ARMS"

GENERAL WASHINGTON'S ARMY (N°290)	95 F
REPUBLICAN ROMAN ARMY (n°291)	95 F
KING GEORGE'S ARMY III (n°292)	95 F
RUSSIAN CIVIL WAR I : THE RED ARMY (n°293)	95 F
BRITISH TROOPS IN WEST INDIES (n°294)	95 F

Série "NEW VANGUARD"

KV HEAVY TANKS (n°17)	115 F
M2/M3 BRADLEY IFV (n°18)	115 F
STUG III (n°19)	115 F
T-34/85 MEDIUM TANK (n°20)	115 F

Frais de port compris - *Autres références : nous consulter*

- JEUX DE GUERRE -

AUSTRALIAN DESIGN GROUP

• WORLD IN FLAMES FINAL	374
• DAYS OF DECISION II	306
SHIPS IN FLAME	186
WORLDS IN F. ANNUAL 94/95	125
PLANES IN FLAME	165
ASIA AFLAME	123
AFRICA AFLAME	123

AZUR WISH

• EXTENTION EUROPA UNIVERSALIS	85
ROSSYIA	329
EUROPA UNIVERSALIS	350
LA FOI ET LE GLAIVE	295
GRAND SIECLE	319
SALVE	295

CLASH OF ARMS

• ZORNDORF	242
• FROM VALMY TO WATERLOO	209
• THE KINGS WAR	223
• SUPERMARINA	252
• SUPERMARINA : SCENARIOS	n.c.
THE ARMY OF THE HEARTLAND	289
ALBUERA-ESPAGNOL	224
CORRUNNA-ESPAGNOL	269
ESPAGNOL-TALAVERA	295

GAME RESEARCH DESIGN

• WAR IN THE DESERT	492
FIRST TO FIGHT	300
SECOND FRONT	660

COLUMBIA GAMES

• WEST FRONT	n.c.
EUROFRONT	210
EAGLES -, DIXIE - (CARTES)	55

THE GAMERS

• TUNISIA	268
• CHAMPION HILL	180
• STALINGRAD POCKET 2e ED.	187
LEROS	239
BLACK WEDNESDAY	239
APRIL'S HARVEST	215
THE ARDENNES	195
NO BETTER PLACE TO DIE	220

SPI

• THIRTY YEARS WAR QUAD 2e ED.	187
• NAPOLEONS' S LAST BATTLEs	187

GMT

• SAMURAÏ	280
• GLORY	224
INVASION : NORWAY	224
THE THREE DAYS OF GETTYSBURG	355
WAR ELEPHANT 2e ED.	112
DIADOCHOÏ	110
EIGHTH AIR FORCE	209

ORIFLAM

• YOM KIPPOUR	275
NACH FRANKREICH *Promotion*	315
STALINGRAD	235
AFRIKA	250
LES AILES DE LA GLOIRE	235
SPQR	349
ELEPHANTS DE GUERRE	130

AVALON HILL

• KAMPFGRUPPE PEIPER II	312
• GLOBAL SURVIVAL	427
• LONDON'S BURNING	218
GERONIMO	261
EMPIRE OF THE RISING SUN	328
A.S.L. SOLO	216
A.S.L. ANNUAL 95	165
A.S.L.	306
BEYOND VALOR	246
BREAKOUT NORMANDY	220
CARTES ASL/SL	35
CODE OF BUSHIDO	246
CROIX DE GUERRE	216
CROSS OF IRON	119
GUERILLA	190
GUNG HO	307
HOLLOW LEGIONS	157
KAMPF GRUPPE PEIPER I	216
LAST HURRAH	112
M.B.T.	220
MAHARAJA	220
PARATROOPER	119
PARTISAN	145
RED BARRICADES	157
TURN POINT STALINGRAD	190
WEST OF ALAMEIN	299
YANKS	224

DECISION GAMES

• THE 45' SCOTTISH REVOLT	186
• EMPEROR' S FIRST BATTLE	186
• BATTLE OF THE ANCIENT WORLD II	186

Liste extraite du tarif général - Prix uniquement valables en vente par correspondance !

VENTE PAR CORRESPONDANCE - COMMENT COMMANDER ?

Par courrier : *sur papier libre accompagné d'un chèque ou d'un mandat postal du montant de la commande (ajouter les frais de port si la commande est inférieure à 450 F)*
Par téléphone : *au **88 32 65 35** avec N° de Carte Bleue ou en contre remboursement.*

TOUS LES ENVOIS SONT POSTES EN COLISSIMO RECOMMANDE
FRAIS DE PORT *: 35 F EN FRANCE MÉTROPOLITAINE*
PORT GRATUIT *: POUR LES LIVRES ET POUR TOUTE COMMANDE SUPÉRIEURE A 450 F*

PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE SUR SIMPLE APPEL TÉLÉPHONIQUE

PHILIBERT
12, rue de la Grange
67000 STRASBOURG
✆ 88 32 65 35 / 88 32 26 37

Horaires :
Lundi de 14h à 19h
Mar-Ven : de 10h à 12h et de 13h à 19h
Samedi de 9h à 19h non-stop

NOUVEAU !

Sur le front de l'édition : LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES

Par Théophile MONNIER

RYTHME de croisière pour les nouveautés de ce mois, avec peu de jeux d'exception. Heureusement, l'approche des grandes conventions aux Etats-Unis devrait nous apporter un plus grand choix pour le prochain numéro.

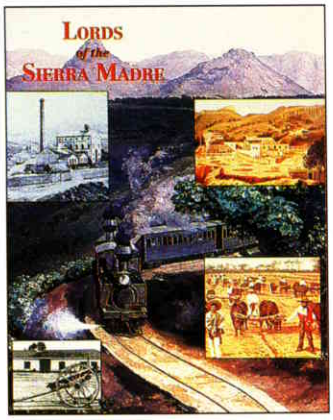
GDW DISPARAIT

Après 3W, l'éditeur américain GDW met à son tour la clé sous la porte. Les ventes déclinantes de leurs produits semblent à l'origine de cette fermeture. Fondé en 1973, GDW se place immédiatement comme l'un des plus dynamiques éditeurs de jeux d'histoire. Leur plus célèbre jeu est la série *Europa* — désormais éditée chez GRD — mais la marque réalise, en plus de vingt ans, un grand nombre de jeux prestigieux, comme les séries *First Battles*, *Third World War*, *Assault*, et les jeux *White Death*, *Citadelle* ou, dans la fameuse série 120, *Raphia* et *1940*. GDW est également la maison d'édition de *Traveller*, le premier jeu de rôle de science-fiction. Enfin, Franck Chadwick, figure de proue de la société, est l'auteur de *Command Decision*, une règle pour figurines sur la Seconde guerre mondiale (voir *VaeVictis* n° 5). Apparemment, malgré la qualité de ses produits, GDW n'a pas résisté, comme de nombreuses autres sociétés, à la concurrence des cartes, sans parler des jeux vidéo. En effet, aux Etats-Unis comme en France, les distributeurs font maintenant passer au dernier plan leurs commandes de jeux d'histoire, privilégiant les nombreux jeux de cartes.

L'annonce de cette fermeture laissera songeur plus d'un vétéran du jeu d'histoire mais, qu'on se rassure, les nouvelles maisons d'éditions créées ces dernières années sont amplement capables de prendre la relève (le talentueux Franck Chadwick devrait d'ailleurs rejoindre l'équipe de GMT).

Enfin, dans la série des mauvaises nouvelles, l'excellent magazine américain ***Command*** envisage de recentrer son activité sur les seuls aspects historiques, abandonnant la parution de l'édition avec le jeu. Suite à un apport de capital et une diversification de la publicité, le tirage est d'ailleurs passé à 30 000 exemplaires, l'édition avec jeu restant limitée à un tirage de 7 500.

DECISION GAMES



Lords of the Sierra Madre

Plutôt jeu de plateau que véritable jeu de simulation militaire, ***Lords of the Sierra Madre*** s'inscrit néanmoins dans un contexte historique précis et détaillé, et il nous a semblé intéressant de présenter ce produit. Les joueurs incarnent ici des *hacendados*, grands propriétaires terriens et entrepreneurs, qui, au début du XX^{e} siècle, se disputent les richesses d'un Mexique en pleine croissance économique. En plus de développer leurs propres entreprises (mines d'or, fermes, etc.) par tous les moyens, les joueurs s'affrontent en soutenant des groupes de *bandidos*, en provoquant des grèves ou en manipulant les partis politiques. Le but du jeu est bien sûr de s'enrichir le plus possible et d'éliminer les *hacendados* adverses.

Lords of the Sierra Madre tire son intérêt du contexte particulièrement troublé — et bien simulé — du Mexique du début du siècle. En effet, après une succession de guerres civiles, de révolutions et l'invasion américaine de 1846 (voir *VaeVictis* n° 7), le Mexique connaît, sous l'impulsion du général-président Díaz, un formidable développement économique à partir de 1876. De nombreux investisseurs étrangers sont invités, grâce à des avantages abusifs, à s'installer dans le pays pour soutenir son industrialisation. Les classes les plus pauvres sont exploitées et les Indiens chassés comme du bétail. Finalement, à partir de 1910, plusieurs mouvement révolutionnaires s'organisent, certains politiques, d'autres armés, comme ceux de Pancho Villa ou d'Emiliano Zapata [1]. Il s'en suit une décennie d'insurrection jusqu'à la mise en place d'une Constitution plus égalitaire en 1920, base du Mexique moderne.

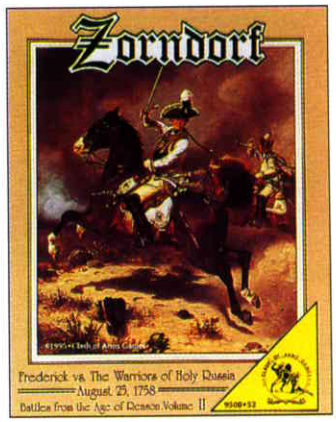
Lords of the Sierra Madre utilise des cartes, mises en jeu aléatoirement ou vendues aux enchères, pour refléter l'ensembles des événements qui échappent au contrôle des joueurs (insurrection, intervention américaine, etc.) ou leurs moyens d'action (coup d'Etat, achat de mercenaires, etc.). L'essentiel du jeu repose sur une gestion habile des ressources et l'art de mettre des bâtons dans les roues des adversaires, les opérations militaires étant très marginales. Assez bien présenté — le graphisme des éléments, carte, pions et cartes à jouer, est décent —, ce jeu comprend une vingtaine de pages de règles et fonctionne parfaitement avec trois ou quatre joueurs. Sans être complexes, les règles, pas toujours très compréhensibles, sont destinées à des joueurs de bon niveau.

Lords of the Sierra Madre : jeu en anglais de complexité moyenne. Jeu en solitaire impossible.

CLASH OF ARMS

Zorndorf

Faisant suite à *Kölin*, paru l'année dernière, ***Zorndorf*** est le second volume de la série *Battles from the Age of Reason*, de Clash of Arms. En 1758, pendant la guerre de Sept ans, la redoutable armée prussienne de Frédéric II affronte, en Prusse Orientale, l'armée russe, menée par le comte Fermor. Après un affrontement de plus de dix heures, aucune des armées ne parvient à l'emporter et chaque camp se retire alors vers ses bases arrière. Nous aurons l'occasion, dans un prochain numéro, de présenter plus en détail cette série, à l'échelle tactique, mais on peut la considérer comme l'équivalent, pour la période des guerres en Dentelles, de la fameuse série des *Batailles dans l'Age*, sur



les guerres napoléoniennes (toujours de Clash of Arms).

Par rapport à la série Empire, *Zorndorf* et *Kölin* disposent de véritables règles de commandement, avec des activations par formation. Le meilleur chef (souvent Frédéric II) a la possibilité d'activer plus facilement ses unités et le nombre d'activations a tendance à diminuer au fil du jour, pour simuler la fatigue sans complication de règles. De nombreux tableaux expliquent les formations, mouvements et combats et des événements aléatoires sont même prévus.

Le jeu comprend trois jolies cartes jaunies et une belle planche de pions représentant les unités (bataillons d'infanterie, batteries d'artillerie, régiments de cavalerie et chefs) suivant les couleurs des uniformes d'époque. Les règles ont été revues et améliorées depuis *Kölin* (pour lequel des errata sont même fournis). Mieux présentées que dans la première édition, ces règles sont illustrées de dessins du siècle dernier et accompagnées de nombreux exemples. Un deuxième livret présente les règles spécifiques à la bataille et un historique très documenté. Avec ces améliorations, *Zorndorf* présente un intérêt nettement supérieur à *Kölin*.

Plutôt détaillée, la règle, avec 25 pages bien tassées, s'adresse aux joueurs déjà habitués de ce type de système mais, par la qualité des mécanismes, cette série est l'occasion de

EAGLES : UN CONTRE-AVIS

De nombreux lecteurs ont vivement réagi à notre critique un peu sévère sur le jeu de cartes napoléonien ***Eagles***. Il est vrai que les règles de *Eagles* sont légèrement plus sophistiquées que celles de *Dixie*, avec l'ajout d'une valeur de morale et des règles de terrain offrant plus de possibilités de manœuvres. Nos lecteurs adeptes du jeu nous ont surtout demandé d'insister sur l'intérêt des règles de campagne, qui font intervenir l'ensemble des cartes. Précisons que ces règles de campagne consistent juste en une suite de batailles, avec des règles de renfort et de transfert de troupes, sans aucune règle « extérieure » de manœuvres sur une carte à part, par exemple.

En fait, soyons clair, *Eagles* est un très bon jeu mais, à notre avis, un joueur ayant déjà épuisé les charmes de *Dixie* n'y trouvera que peu d'intérêt supplémentaire, mis à part bien sûr la fascination de l'Empire. Il va de soi que les joueurs non encore initiés à *Dixie* doivent sans hésiter opter pour *Eagles*. Comme nous déjà l'avons indiqué, les jeux de cartes, qu'il s'agisse de *Eagles* ou de *The Last Crusade*, offrent d'ailleurs des facilités d'accès susceptibles de faire naître bien des vocations ❐

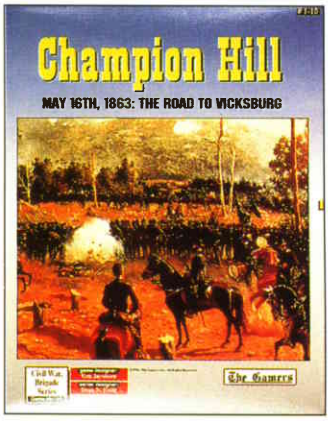
découvrir une période très peu traitée et pourtant passionnante.

Zorndorf : jeu en anglais assez complexe, comprenant trois cartes et 200 pions. Jeu en solitaire possible.

THE GAMERS

Champion Hill

Avec ***Champion Hill***, simulation de la bataille de Vicksburg, The Gamers fait paraître le dixième module de sa série *Civil War, Brigade*. Le 17 mai 1863, par une habile manœuvre, le général Grant parvient a attirer l'armée sudiste de Pemberton dans une bataille confuse au sud du Mississippi. La victoire du Nord est sans appel et le sort de Vicksburg, la forteresse du grand fleuve, est alors scellé. *Champion Hill* traite d'une



bataille plutôt déséquilibrée — les généraux nordistes sont parmi les plus brillants de leur camp, les Sudistes sont relativement mauvais — mais, heureusement, une option de jeu (Pemberton se montre agressif) permet d'équilibrer les parties.

La série *Civil War* propose des règles détaillées pour résoudre les batailles de la guerre de Sécession, avec le fameux système de transmission des ordres que doivent rédiger les joueurs. A nos yeux, cette série présente encore certains défauts typiques des produits The Gamers et qui ont été pourtant corrigés dans d'autres jeux de la marque : le graphisme des pions reste très en-deçà des jeux Seconde guerre mondiale ou Empire et les règles nécessitent souvent beaucoup d'interprétations. Mais avec dix modules parus et de nombreux scénarios et variantes, la série *Civil War* propose maintenant un grand choix de batailles et les règles, qui ne sont certes pas évidentes, valent la peine.

Champion Hill : jeu en anglais assez complexe comprenant une carte et 280 pions. Jeu en solitaire possible.

1. Cette situation de chaos national, où tout devient possible pour quelques aventuriers déterminés, est au cœur du magnifique film de Sam Peckinpah, *La Horde sauvage*. Le plus fameux *hacendado* de l'époque, le col. Greene, est d'ailleurs l'archétype de l'aventurier prêt à tout : simple mineur, il participe à l'épisode de OK Corral et devient, en quelques années de labeur, le plus riche entrepreneur du Mexique. Il est finalement renversé lors d'une jacquerie organisée par ses adversaires en 1907.

Operations, le magazine publié par The Gamers, propose, dans son dernier numéro, des conseils de jeu pour *Ennemy at the Gates* et *Matanikau*, ainsi qu'un scénario pour *Yom Kippur*. On y trouve aussi des tables d'événements aléatoires pour divers modules de la série *Civil War*. Le prochain jeu à être publié par cet éditeur sera *Hube's Pocket*, dans la série opérationnelle.

3W

Aujourd'hui mort et enterré, 3W a fait paraître, avant sa cessation d'activité, deux ultimes jeux. Le chant du cygne, en quelque sorte...

Spires of the Kremlin

Ambitieuse simulation de la bataille de Moscou, ***Spires of the Kremlin*** comporte de nombreux points communs avec *Typhoon* de GMT. Et pour cause : développé au départ pour la série *East Front Battles* de 3W, *Typhoon* est l'œuvre de Vance von Borries. Mais, suite à des dissensions internes, von Borries est allé publier son jeu chez GMT, Joe Youst, l'un des concepteurs de 3W, reprenant seul le développement de la série. De nombreux mécanismes sont donc communs aux deux jeux mais il s'agit bien de produits différents.

Spires of the Kremlin traite de toute la bataille de Moscou, avec pas moins de seize scénarios, trois immenses cartes et un ordre de bataille très détaillé. Le jeu est à l'échelle du régiment, avec pléthore d'unités non endivisionnées. Le graphisme des unités et des marqueurs est très rudimentaire mais les cartes sont de qualité. Les règles, avec près de 50 pages, forment une simulation détaillée où l'on retrouve la plupart des mécanismes opérationnels habituels sur cette période. Ainsi, les états-majors jouent un rôle important, permettant des regroupement d'unités ou des mouvements de réaction, et allouant points de ravitaillement et points d'efficacité. Les combats prennent en compte de multiples modificateurs et cas particuliers, selon les capacités des unités. Le soutien aérien n'est pas oublié, avec un certain nombre de points de mission à gérer.

Avec de telles règles, *Spires of the Kremlin* se classe sans hésitation dans la catégorie des « gros » jeux et les notes de conception de l'auteur, très denses, montrent que cette simulation a fait l'objet de recherches approfondies. Plus complexe que *Typhoon*, assez proche de la série *Operational*

DESCARTES BOUTIQUES
LES SPÉCIALISTES DU JEU DE SIMULATION
VOUS LES ATTENDIEZ NOUS LES AVONS !!
WARZONE V.F. DÉBARQUE !!
• Wargame Futuriste avec Figurines
NOUVEAUTÉS U.S V.O.
• Zorndorf (Clash of Arms)
• Leros (The Gamers)
• London's Burning (Avalon Hill)
JEUX PC POUR WARGAMEURS AVERTIS
Disponibles Avril 96
• Battleground Ardennes
• Battleground Gettysburg
• Extension Steel Panthers
Quatre boutiques à votre service :
52 RUE DES ÉCOLES
75005 PARIS
Tél. (1) 43 26 79 83
Métro Cluny/La Sorbonne
6 RUE MEISSONIER
75017 PARIS
Tél. (1) 42 27 50 09
Métro Wagram
39 BD PASTEUR
75015 PARIS
Tél. (1) 47 34 25 14
Métro Pasteur
13 RUE DES REMPARTS D'AINAY - 69002 LYON
Tél. 78 37 75 94
Métro Ampère/ Victor Hugo

de The Gamers, *Spires of the Kremlin* est un pavé de qualité pour les passionnés du front de l'Est.

Spires of the Kremlin : jeu en anglais complexe comprenant trois cartes et 1 000 pions. Jeu en solitaire possible.

Spitfire

Jeu de combat aérien, ***Spitfire*** aurait dû être le premier d'une série sur l'ensemble de la Seconde guerre mondiale, inspirée de *Aces High* (jeu sur les combats aériens de la Première guerre, également de 3W). La fin de 3W compromet évidemment ce projet et *Spitfire* couvre juste les débuts de la guerre, de la Pologne à la bataille d'Angleterre. Le jeu utilise le système — un peu obsolète — de feuille de notations et de mouvements simultanés, les joueurs écrivant leurs manœuvres en abrégé au début de chaque tour. On retrouve la gamme habituelle des manœuvres de combat aérien mais le manque d'exemples risque d'occasionner de sérieux maux de tête en cours de partie. L'absence de feuilles de manœuvres est désolante. C'est dommage car *Spitfire* est en fait relativement simple, avec des tables de tirs détaillées et un grand nombre de petits scénarios, mais il n'apporte rien par rapport aux autres jeux de combat aérien.

Spitfire : jeu en anglais de complexité moyenne comprenant une carte et 200 pions. Jeu en solitaire possible pour certains scénarios d'attaque au sol.

AVALON HILL

London's Burning

Tout à fait dans le même esprit que *B-17, Queen of the Skies*, ***London's Burning*** est une simulation en solitaire de combat aérien pendant la bataille d'Angleterre. Le joueur contrôle un petit nombre de pilotes chargés d'intercepter une succession de raids de la Lufwaffe. Chaque jour de la campagne, le joueur tire un marqueur pour déterminer si un raid ennemi est en cours, puis fait décoller une paire d'avions et intercepte l'escadrille allemande. Le combat est le moment le plus important du jeu mais le joueur agit seulement sur l'engagement ou non des avions et leur altitude, les tirs étant résolus par quelques jets de dé. Un système de campagne classique (expérience des pilotes, fatigue, détection des raids, etc.) ajoute un peu de piment.

Le problème de tous les jeux en solitaire est leur rejouabilité et, malheureusement, *London's Burning* propose très peu de variations, avec aucun événement aléatoire. Les composants du jeu sont néanmoins très attirants, avec une belle carte et de beaux pions, et les règle sont particulièrement claires et bien expliquées, avec beaucoup d'annotations historiques, mais, au-delà de deux parties, il n'y a plus grand chose à en tirer. *London's Burning* permettra néanmoins aux joueurs esseulés ou débutants de passer quelques bons petits moments de détente.

London's Burning : jeu en anglais de faible complexité comprenant deux cartes et 190 pions. Jeu en solitaire uniquement (mais une variante pour deux est possible).

SPEARHEAD GAMES

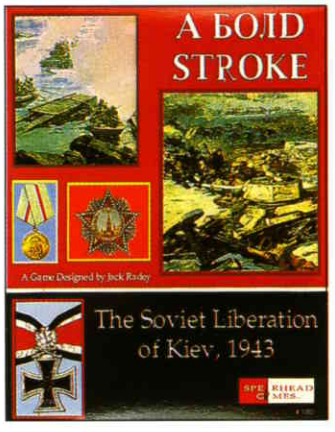
A bold Stroke

Jack Radey, vieille figure du jeu d'histoire outre-Atlantique et grand spécialiste du front de l'Est, nous propose ici un jeu sur la reconquête de Kiev, en Ukraine, à l'automne 1943. Après leur défaite à Koursk, les Allemands ont perdu l'initiative stratégique et les Soviétiques sont alors en mesure de lancer une vaste offensive pour traverser le Dniepr, avec des moyens considérables. Malgré des contre-offensives acharnées, les Allemands ne sont plus en mesure, à Noël, de se maintenir sur le grand fleuve.

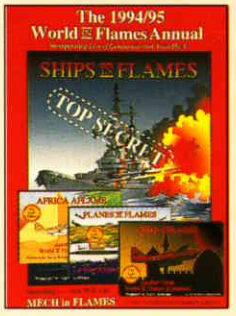
Cette offensive du Dniepr, rarement traitée, fait ici l'objet d'une simulation classique et détaillée. La carte est agréable mais les pions auraient mérité un peu plus d'originalité. Les aides de jeu enfin sont d'une rare tristesse. Le tour de jeu utilise une double phase de mouvement pour le joueur actif, alternée de phases de mouvement de réserve (de réaction en fait) pour le joueur en défense. En une trentaine de pages, le spectre habituel des règles opérationnelles est couvert : soutien aérien, ravitaillement en munitions de l'artillerie, percées blindées, capacités spéciales des états-majors, etc. L'ensemble est de très bon niveau, avec quelques bonnes idées, comme une règle d'inspection des empilements adverses selon la proximité ou une inversion de l'ordre de jeu sous certaines conditions (ce qui permet à un joueur d'agir deux fois de suite).

A l'inverse, le jeu souffre de quelques défauts de conception : les règles sont souvent verbeuses ou difficilement interprétables et manquent d'exemples visuels, le rattachement de l'artillerie doit être rédigé par le joueur, le placement initial des scénarios est extrêmement mal conçu, etc. Malgré cela, *A bold Stroke* forme une bonne simulation, qui ne fera pas date dans l'histoire du jeu, certes, mais qui mérite tout de même l'attention des joueurs intéressés par le front de l'Est.

A bold Stroke : jeu en anglais assez complexe comprenant une carte et 280 pions. Jeu en solitaire possible (avec quelques aménagements).



World in Flames Annual 1994/1995



Australian Design Group, éditeur de *World in Flames*, nous propose ici un ensemble de statistiques, d'analyses et de commentaires très pointus sur le fameux jeu stratégique sur la Seconde guerre mondiale et ses multiples extensions. On trouve donc dans cet Annual un scénario 1939-1946 pour *Days of Decision II* (avec ou sans *World in Flames*) mais surtout l'extension tant attendue ***Mech in Flames***, avec une planche de 200 pions. De nouvelles règles permettent maintenant de représenter correctement les unités blindées et mécanisées, les unités de forteresse, du génie et de garnison. Enfin, l'Annual annonce un programme copieux pour 1996 :

– une version Deluxe de *World in Flames* incluant toute la série dans une même boîte et avec une présentation plus condensée des règles (parution en mai);

– une nouvelle extension, *America Aflame*, avec un inévitable scénario proposant l'invasion du continent américain par les forces de l'Axe ;

– une ambitieuse version informatisée de *World in Flames*, intégrant toutes les extensions et permettant de jouer la campagne mondiale à l'échelle de jeu du théâtre européen... La sortie de ce jeu est prévue pour octobre 1996 mais, connaissant Australian Design Group, un retard de plusieurs mois (au moins) est prévisible.

– enfin, *World Empires : 3000 BC - 2000 AD*, qui devrait permettre de simuler, à l'échelle stratégique, toute l'évolution et les luttes des grandes civilisations (parution en octobre). De quoi concurrencer *History of the World*, d'Avalon Hill, avec, nous l'espérons, tout le génie de ces Australiens furieux...

Stéphane MARTIN

DBM en version française

Plus besoin de dictionnaire pour décrypter *DBM*, la fameuse règle de jeu d'histoire avec figurines antique-médiévale ! En effet, la nouvelle version 1.3 paraît tout à la fois en anglais... et en français. Gage de qualité, la traduction a été réalisée par un joueur chevronné de l'Hexagone, parfaitement bilingue. Par ailleurs, elle inclut, en sus de la version britannique :

– des précisions supplémentaires sur la règle;

– une traduction des abréviations et les deux pages d'introduction communes aux livrets de listes d'armées (apparemment, ces listes d'armées ne devraient pas faire l'objet d'une traduction. Notons au passage qu'un feuillet d'errata pour une quinzaine de listes est sorti);

– un index général pour retrouver rapidement les points de règles dans le feu de l'action.

Pas de doutes, la « VF » est mieux que l'originale ! En ce qui concerne les règles proprement dites de la nouvelle version, on ne découvre pas de modifications fondamentales, mais plutôt des précisions de-ci de-là. Notons tout de même que les facteurs de combat des *WarWagons* — pardon, des *Engins* — sont revus à la baisse et, plus important, les bagages d'un corps en déroute ne comptent plus immédiatement comme des éléments perdus : il faut maintenant qu'ils aient quittés la table de jeu ou qu'ils soient détruits au combat pour influencer le moral de leur armée. Le pillage du camp adverse devient plus que jamais un bonus.

La parution de cette nouvelle version de *DBM* en français — enfin ! — est un véritable événement et les nombreux lecteurs de *VaeVictis* allergiques à la langue de Shakespeare n'ont plus d'excuses pour ne pas découvrir une des règles antique-médiévales les plus jouées (et probablement la plus jouable du moment).

Jean-Philippe IMBACH

DBM : règle pour le jeu d'histoire antique-médiéval avec figurines, publiée en français par WRG. Prix indicatif : 65 FF.

LA BIBLIOTHEQUE STRATEGIQUE

REVUE DE PRESSE

● COMPETITIVE EDGE

Suite à un changement de structure, la revue *GameFix*, publiée par Games Publications Group, vient de subir une métarmorphose complète et laisse place à *Competitive Edge*. Le tirage de *Competitive Edge* est de 13 000 exemplaires, pour un magazine de 25 pages tout en couleur. Comme dans l'ancienne formule, on y trouve un petit jeu en encart, avec des pions cartons à découper. Le contenu de la revue n'a pas changé : des informations diverses sur le jeu d'histoire aux Etats-Unis, des règles simples et un petit dossier historique. La présentation de l'ensemble est excellente mais, avec 25 pages, on reste largement sur sa faim. Ce numéro 1 propose la bataille d'Edson's Ridge, à Guadalcanal, en septembre 1942. Les pions sont assez beaux, avec des silhouettes couleurs, mais la carte, très petite (format A4), est sans intérêt. Les règles, classiques, sont de bonne qualité. Le souhait de *Competitive Edge* est d'apporter un peu de sang neuf dans le jeu d'outre-Atlantique mais, malgré la qualité de la présentation, l'ensemble fait encore un peu maigre.

Competitive Edge : OSS, 9416 Mira del Rio, Sacramento, CA 95827, USA. $100 l'abonnement (12 numéros).

● THE CANADIAN WARGAMERS JOURNAL

Toujours indispensable pour prendre la température de toutes les nouveautés parues en jeux sur carte, le dernier numéro (automne-hiver) du *Canadian Wargamers* comprend la présentation des jeux suivants : *Tunisia*, *Piercing the Reich*, *Black Wednesday*, *EastFront*, *L'armée du Nord*, *Typhoon* et d'autres. On y trouve également de nombreux aides de jeu, comme de nouvelles règles pour *Dixie* ou *Fatal Alliances*. Rappelons que le *Canadian Wargamers* comprend tout de même 72 pages, mais en anglais et en noir et blanc.

The Canadian Wargamers : Canadian Wargamers Group, Box 1725, Station M, Alberta T2P 2L7, Canada. $23 l'abonnement (quatre numéros).

● COMMAND

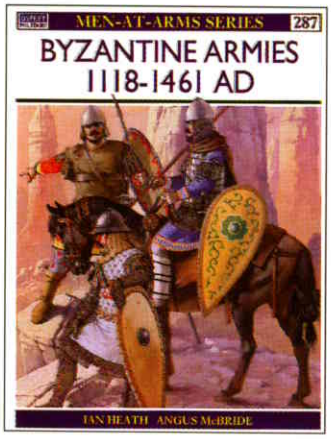
Le dernier numéro de *Command* est consacré à la célèbre bataille de Prokhorovka, le plus important choc de blindés de la Seconde guerre mondiale, pendant la bataille de Koursk. Le dossier historique présente un descriptif complet des combats et des unités. Le jeu, très simple, couvre l'avance de la pointe du 2e corps blindé SS et la contre-attaque de la 5e armée blindée de la Garde, à l'échelle de la compagnie. Le magazine comprend également un intéressant article sur l'armée britannique de la période coloniale.

Théophile MONNIER

Les ouvrages Osprey, Montvert, Economica ainsi que de nombreux livres présentés dans cette rubrique sont disponibles à la librairie **A & C**, 19, avenue de la République, 75011 Paris (voir page 39 pour la vente par correspondance).

NOTRE sélection pour ce mois fait preuve d'une rare diversité, avec une prédominance d'ouvrages en français... On ne peut que se réjouir de ce regain d'intérêt, dorénavant bien réel, pour l'histoire militaire en France.

Par Laurent HENNINGER



Ce mois-ci, plusieurs nouveautés Ospreys ont retenu notre attention : ***Byzantine Armies 1118-1461 AD*** (collection Men-At-Arms), ***Late Roman Cavalryman 236-565 AD*** (collection Warrior) et ***Plassey 1757*** (Anglais contre Indiens marathes, collection Campaign). Rien à redire, c'est de la qualité « Ospreys ». Quant au désormais « concurrent officiel », les éditions Montvert Publications, elles viennent de sortir le deuxième volume consacré aux armées hellénistiques du second siècle avant J.-C., avec ***The Ptolemaic Army***, de Nick Sekunda.

Stratégie au Moyen Age

Abondante moisson de livres pour les passionnés du Moyen Age ! David Nicolle, auteur de nombreux Ospreys, nous offre le premier volume (consacré à l'Occident chrétien) du ***Medieval Warfare Source Book*** (Arms and Armour Press, Londres), et dans lequel on pourra trouver pratiquement tout ce que l'on souhaite savoir sur ce sujet. Inutile de donner plus de détails : quant je dis « pratiquement tout », c'est bel et bien le cas. Absolument indispensable pour les passionnés de cette splendide période.

Toujours sur cette époque, signalons ***Les seigneurs de l'ombre - les services secrets normands au XIIe siècle***, de Jean Deuve, mine de scénarios, en particulier pour le jeu d'escarmouche, les ***Lettres choisies de Louis XI***, dans le Livre de Poche (collection *Lettres gothiques*) et deux ouvrages collectifs regroupant des articles écrits par d'excellents spécialistes universitaires d'histoire militaire médiévale : ***Le combattant au Moyen Age*** (Publications de la Sorbonne), et ***La guerre, la violence et les gens au Moyen Age*** (en deux tomes, au éditions du CTHS, 1, rue Descartes, 75005 Paris). Dans la même catégorie d'ouvrages, mais plus spécialement destinée aux amateurs de la Renaissance : ***L'idée de milice et le modèle suisse dans la pensée de Machiavel***, de Bernard Wicht, aux éditions *L'Age d'Homme*, et ***L'épée et le sang - une histoire du concept de noblesse*** (vers 1500 - vers 1650), de Ellery Schalk, aux éditions Champ Vallon.

... stratégie de la mer

Chez Economica, Hervé Coutau-Bégarie poursuit sa publication d'ouvrages d'histoire navale avec un recueil d'études intitulé : ***La lutte pour l'empire de la mer***. On y trouve, par exemple, des textes tels que : *Puissance maritime, Puissance continentale et la recherche de l'avantage stratégique*, *Géostratégie maritime d'Athènes*, *La stratégie navale française au temps de la marine à voile*, *Deux stratégies pour le Pacifique*, etc. Comme toujours, nous disposons là d'un bon outil : par ses écrits comme par ceux qu'il publie, Coutau-Bégarie fait, lui aussi, œuvre de salut public; il fait partie de ces gens (trop rares) qui impulsent un véritable renouveau de la pensée militaire en France. Il y en avait bien besoin...

Restons dans le domaine maritime avec la parution d'un *Que Sais-Je* (avec illustrations en couleur ! une nouveauté) d'Alain Guillerm : ***La marine de guerre moderne (1915 - 2015)***, qui fait excellement le point sur les problèmes de stratégie et de tactique navale au XXe siècle et pour les proches décennies à venir, le tout émaillé de fort intéressantes et judicieuses réflexions personnelles de l'auteur. De même, les éditions SPM-Kronos (34, rue Jacques Louvel-Tessier, 75010 Paris) publient un petit trésor : ***Les guerres navales françaises, du Moyen-Age à la guerre du Golfe***, recueil encyclopédique de tous les affrontements navals où notre pays a été mêlé, de près ou de loin, depuis le XIVe siècle. Pour chaque bataille, on trouve ainsi la situation historique globale, la composition des forces, la description des opérations et les résultats de l'affaire. Un ouvrage bienvenu, ne serait-ce que pour faire redécouvrir un grand nombre de combats injustement oubliés. Les joueurs d'histoire navale trouveront là une inépuisable mine de scénarios.

Chez le même éditeur, Alain Gouttman nous propose un bon gros livre sur ***La guerre de Crimée 1853 - 1856***. Il était temps : le dernier ouvrage synthétique sur ce sujet datait de... 1877 ! Il est en effet temps de redécouvrir la première des guerres du Second Empire. Très complet, bien écrit, passionné, ce livre a reçu le Grand prix de la Fondation Napoléon.

Amateurs de manuels de stratégie, voici vos deux prochains livres de chevet : ***Le livre des malins***, de Al-Qâsim al-Harîrî, publié chez Pocket, et ***Le traité militaire de Sun Bin***, publié chez Economica. Le premier est un recueil de contes arabes médiévaux, véritable « catalogue » de ruses et de tours, aussi drôles que plein d'enseignements. Le second est un ouvrage aussi important pour connaître la pensée militaire chinoise que le célèbrissime *Art de la guerre* de Sun Zu. Elève de ce dernier, Sun Bin a été redécouvert par des archéologues en 1972, écrit sur des lattes de bambou qu'il a fallu patiemment reconstituer. Nous avons donc là aujourd'hui la première traduction en français, réalisée par Valérie Niquet, déjà traductrice de Sun Zu chez le même éditeur, et sans doute la meilleure spécialiste française de la pensée militaire chinoise. En outre, la préface de Gérard Chaliand est passionnante. Bien que s'inscrivant dans la lignée de son auguste prédécesseur, Sun Bin est beaucoup plus concret, plus « opérationnel ». Ainsi, les longs détails qu'il fournit sur les différentes formations de combat devront particulièrement satisfaire les pratiquants de jeu avec figurines.

Et stratégie américaine

A ceux que le jeu en encart de ce numéro fait réfléchir, et qui souhaiteraient « creuser » plus à fond le problème de la tradition stratégico-militaire américaine, je ne peux que conseiller la lecture de trois ouvrages : ***La culture stratégique américaine - l'influence de Jomini***, de Bruno Colson, paru chez Economica, ***Dieu de colère - stratégie et puritanisme aux États-Unis***, de Jean-Paul Mayer, paru à l'ADDIM (la maison d'édition du ministère de la Défense), et ***The Hard Hand of War*** - *Union Military Policy Toward Southern Civilians, 1861-1865*, de Mark Grimsley, paru chez Cambridge University Press. Avec de tels outils, on peut bien mieux comprendre la mentalité politico-militaire qui règne depuis toujours dans un pays qui est aujourd'hui la seule puissance planétaire, et cela n'est pas toujours rassurant... ❐

NOUVEAU !

STRATEGIE INFORMATIQUE

AVEC des jeux exceptionnels en prévision, l'année 1996 s'annonce particulièrement faste.

Par Stéphane MARTIN et Théophile MONNIER

08h. Fight or Retreat?
File Phase Units Melee Reinforce Status Display A/I Modem Options Help
4:00AM July 3 1863 Confederate Movement Phase (Day)
(47, 44)
Démarrer
08h. Fight or R...
19:13

Très belle vue isométrique de *Battleground : Gettysburg* : le centre du dispositif de l'armée nordiste du Potomac est solidement ancré sur les reliefs de Cemetery Ridge, qui dominent Gettysburg. C'est à cet endroit que va se briser la fameuse charge de la division de Pickett, ultime tentative de Lee pour emporter la décision au troisième jour de la bataille.

La plupart des sociétés de logiciels font preuve en effet d'un dynamisme sans faille. Talonsoft, tout d'abord, fait paraître son nouveau jeu, sur la bataille de Gettysburg. De plus, *Battleground : Ardennes* fait déjà l'objet d'une version française (voir notre article page 50). SSI, marque phare dans notre domaine de prédilection, fait feux de tout bois : réédition d'une série d'anciens jeux (voir plus loin) et sortie de *Age of Rifles* pour cet été. De plus, *Steel Panthers* fait actuellement l'objet d'un travail d'adaptation à la période post-Seconde guerre mondiale.

Avalon Hill annonce un programme très chargé, avec *Wooden Ships*, dont la parution est imminente, et *Third Reich*, qui semble en bonne voie. Enfin, SSG doit faire paraître cette année *The Last Blitzkrieg*, un jeu opérationnel sur la bataille des Ardennes (très original). Les joueurs ne sauront bientôt plus où donner de la tête !

BATTLEGROUND : GETTYSBURG

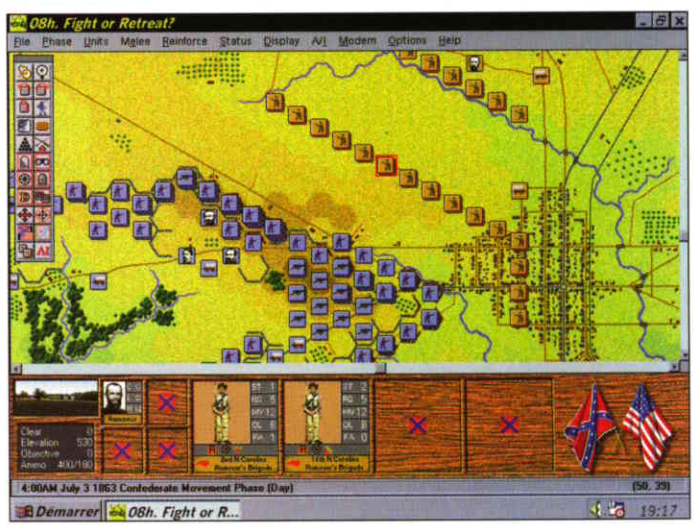
Battleground : Gettysburg est une simulation de la fameuse bataille de la guerre de Sécession, en juillet 1863. De par les échelles de simulation choisies, Talonsoft nous propose un produit ambitieux : chaque unité représente un régiment, les scénarios sont découpés en tours de jeu de 20 minutes (une heure durant la nuit) et chaque hexagone représente 125 yards. Il s'agit d'échelles pratiquement identiques à celles utilisées dans le récent *The Three Days of Gettysburg* de GMT (présenté dans *VaeVictis* n° 7).

La documentation jointe se répartit sur un livret et sur un fichier. Ce dernier se consulte assez aisément en cours de partie et son contenu peut, en outre, être imprimé. L'ensemble se montre assez complet quoique peu ordonné. Il serait par exemple heureux que les éditeurs de logiciels fassent l'effort de nous offrir des aides de jeu sur support cartonné, comparables à ceux offerts dans les simulations avec pions et cartes...

Visions isométriques

Malgré un bond de plus quatre-vingt ans en arrière, la plupart des mécanismes de simulation déjà présents dans *Ardennes* se retrouvent dans cet épisode de la guerre civile américaine. On peut donc une fois de plus apprécier la principale originalité de cette série : une bien séduisante présentation du théâtre des opérations en vue isométrique. Dommage toutefois que cette vision ne puisse pas être orientée sur plus d'un axe. Par rapport à son prédécesseur, ce nouveau produit bénéficie d'une finition graphique encore améliorée, ce qui nous permet de découvrir une belle et minutieuse reproduction de l'ensemble du champ de bataille. Tous les lieux célèbres de l'affrontement s'identifient facilement : les hauteurs boisées de Little Round Top et Devil's Den, les ondulations de Cemetery's Ridge ou les bâtiments de la petite ville de Gettysburg. De par l'échelle choisie, la surface de jeu est particulièrement immense.

Sur ce terrain, les troupes prennent la forme de figurines rassemblées au sein d'unités évoluant en colonne ou en ligne (infanterie), montées ou démontées (cavalerie), attelées ou en batterie (artillerie). L'effet de masse est réussi, c'est coloré et détaillé (les écrans de 17 pouces et plus sont recommandés) mais l'ensemble manque, hélas, aussi de vie. En effet, les animations se résument à peu de choses et l'ambiance proposée ne peut en aucun cas prétendre rivaliser avec celle atteinte par l'excel-


08h. Fight or Retreat?
File Phase Units Melee Reinforce Status Display A/I Modem Options Help
4:00AM July 3 1863 Confederate Movement Phase (Day)
(50, 39)
Démarrer
08h. Fight or R...
19:17

Le même terrain est représenté ici de manière classique. Cette vue en 2D permet au joueur de bien gérer les déplacement des unités. Pour les tirs, la vue 3D permet de mieux faire apparaître le relief et le joueur est donc amené à alterner les deux modes de vue, ce qui n'est pas toujours très confortable.

lent *Steel Panthers*. De plus, en cours de partie, on se rend rapidement compte que l'utilisation de la vue isométrique ne permet pas de disposer d'une bonne vision d'ensemble du champ de bataille. Il est heureusement possible d'utiliser une représentation plus traditionnelle du terrain mais cette dernière offre déjà beaucoup moins d'attrait à l'amateur de beaux graphismes et, surtout, ne met pas non plus très bien en évidence les différentes élévations du terrain.

L'interface de *Gettysburg* est également loin d'être pratique : l'identification des innombrables formations (brigades, divisions, corps) évoluant sur la surface de jeu se révèle difficile, les procédures pour déplacer et faire tirer les unités se montrent un peu fastidieuses, les fenêtres présentant les caractéristiques des différentes unités sont certes très détaillées mais leur surdimensionnement « mange » la surface accordée à la vision du champ de bataille, etc.

Si le jeu se contentait de proposer quelques dizaines d'unités, ces différents inconvénients passeraient relativement inaperçus. Mais ici, l'unité de base étant le régiment, plusieurs centaines d'unités peuvent occuper le terrain dans les scénarios les plus massifs... Evidemment, en contre-partie, cette échelle nous permet de découvrir un ordre de bataille particulièrement minutieux. Chaque unité est dotée de ses propres caractéristiques (mouvement, armement, puissance de feu, portée de tir, moral) et tous les commandants sont représentés et nommés jusqu'au niveau de la brigade.

Du grand classique

La simulation repose sur des mécanismes extrêmement classiques car largement inspirés de ceux déjà utilisés dans des jeux sur carte. Dommage toutefois que cette inspiration semble avoir été puisée dans les productions des années soixante-dix (*Terrible Swift Sword*), ignorant ainsi de nombreuses évolutions introduites depuis lors, notamment dans le domaine du contrôle des unités ainsi que de la transmission et de l'interprétation des ordres. C'est d'autant plus dommage que l'informatique permet justement la mise en place de mécanismes plus sophistiqués.

Vue d'écran de *Tanks*, le produit le plus intéressant de la compilation *Twenty Wargames Classics* : un graphisme un peu sobre mais un excellent jeu tactique, sur l'ensemble du XX^e^ siècle.

Ici, entre autres archaïsmes, le joueur dispose d'un contrôle étendu sur l'ensemble des unités. En contrepartie, il faut saluer l'importance capitale accordée au moral et au niveau de fatigue des troupes, éléments ô combien déterminants lors des furieuses batailles de la guerre de Sécession. Ces facteurs s'accompagnent d'une prise en compte du rôle des commandants lorsqu'il s'agit de doper la combativité des unités ou de tenter de rallier les formations démoralisées. Conformément à la réalité des batailles de l'époque, il ne faut donc pas avoir peur d'exposer les commandants de brigades, voire même de divisions, aux avant-postes afin de soutenir le moral des troupes. Les concepteurs ont également bien réussi à mettre en évidence le pouvoir dévastateur des armes à feu contre des formations qui persistent encore à évoluer en rangs trop serrés : les unités bien retranchées sont avantagées, les charges inconsidérées peuvent être rapidement brisées et les corps-à-corps sont plutôt rares.

Treize scénarios s'offrent à la curiosité des joueurs. Certains d'entre eux se focalisent sur la reproduction des phases les plus cruciales de la bataille (Little Round Top, la charge de Pickett, etc.). D'autres traitent de l'ensemble de l'affrontement mais en se limitant à l'une de ses trois journées. Enfin, il y a bien entendu la « totale », avec la simulation de toute la bataille de Gettysburg. Avec plusieurs centaines d'unités à diriger et ses 149 tours de jeu combinés à une interface imparfaite, la version intégrale de l'affrontement constitue un exercice de longue haleine, à réserver aux stakhanovistes de la simulation. Gettysburg étant un combat de rencontre, il est d'ailleurs presque heureux qu'au début de la bataille, les effectifs présents soient fort peu abondants.

Tout comme dans *Ardennes*, un joueurs pressé peut néanmoins se contenter d'assigner des ordres et des objectifs aux grandes formations, l'ordinateur se chargeant alors de gérer l'évolution détaillée (mouvements, tirs et mêlées) de chacune des unités en fonction des directives.

Une série à suivre

Pour promouvoir ses produits, Talonsoft met surtout en évidence la représentation originale du champ de bataille, combinée à des graphismes de qualité. Hélas, malgré cette innovation intéressante et des qualités de simulation, *Gettysburg* demeure handicapé par plusieurs faiblesses d'utilisation qui, sans être dramatiques, l'empêchent de susciter un enthousiasme comparable à celui engendré par d'autres logiciels récents... De nos jours, un logiciel de simulation ne peut plus se contenter de n'être que « honnêtement » réalisé. Il reste aux créateurs de cette série à en développer le potentiel, qui est indiscutable. A suivre dès le prochain épisode : Waterloo...

Battleground : Gettysburg : jeu en anglais pour CD-Rom PC. Nécessite Windows 3.1 ou Windows 95. Jeu par modem possible.

TWENTY WARGAME CLASSICS

Excellente initiative de SSI, ***Twenty Wargame Classics*** regroupe, sur CD-Rom, vingt jeux d'histoire parus ces dernières années. On retrouve donc de bons vieux classiques, comme *Pacific War*, *War in Russia* et *Western Front*, (trois jeux, au niveau opérationnel, réalisés par Gary Grisby, auteur de *Steel Panthers*), *Battles of Napoleon* ou encore *Clash of Steels*, une simulation grand-stratégique de l'ensemble de la Seconde guerre mondiale en Europe. La plupart de ces jeux sont en fait de véritables antiquités, complètement dépassés de nos jours et qui ne risquent pas d'engendrer un enthousiasme délirant chez nos lecteurs habitués des productions plus récentes. Le graphisme est souvent très inférieur à ce qu'on peut voir en jeux sur carte et les interfaces sont à pleurer. Néanmoins, un vrai passionné des jeux d'histoire ne peut vivre sans.

Mais, heureusement, *Twenty*

TacOps disponible sur PC

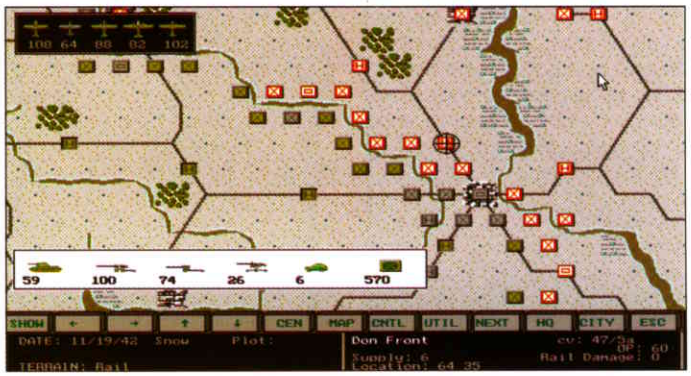
TacOps, le jeu tactique de combat moderne (présenté dans *VaeVictis* n° 3) a été adapté pour fonctionner sous Windows. Rappelons que ce jeu, tout à fait excellent, est un simulateur de combat tactique très détaillé, en temps réel, permettant de faire combattre des unités de l'armée américaine ou canadienne contre des unités de l'ex-armée rouge. *TacOps* présente l'avantage de fonctionner avec un ordinateur peu puissant, comme un 386/DX 33.

TacOps : Arsenal Publishing, 44901 Falcon Place, Suite 108, Sterling, VA 20166-9531. Fax : (703) 742 6020.

Wargame Classics comprend également deux jeux du plus haut intérêt et qui valent à eux seuls l'achat de ce produit : *Panzer General* tout d'abord, l'une des plus grandes réussites de l'année 1995, toutes catégories confondues, et ***Tanks***. Sorti en 1994, ce dernier jeu est passé relativement inaperçu (c'était avant *VaeVictis* !). Il s'agit pourtant du digne prédécesseur de *Steel Panthers*, de nombreux mécanisme et principes de *Tanks* ayant été repris par celui-ci. *Tanks* est une simulation tactique (à l'échelle du bataillon) qui permet de recréer n'importe quel engagement de 1917 à l'époque la plus contemporaine.

Les unités représentent des sections d'infanterie ou des pelotons de véhicules (environ cinq blindés) et tous les aspects du combat moderne sont parfaitement simulés : problèmes de commandement et d'organisation des formations, appui aérien, tirs d'artillerie, fumigènes, etc.

Comme dans toutes bonnes simulations tactiques, les valeurs de blindage, les puissances de pénétration, les dotations en munitions ou l'évolution du moral des troupes sont parfaitement gérés par l'ordinateur, sans que cela entrave en rien la jouabilité. A ce titre, *Tanks* est certainement l'initiateur de la nouvelle génération de jeux d'histoire sur informatique : si le graphisme est encore un peu triste, l'interface est tout à fait pratique et maîtriser le jeu ne pose pas de réel problème. Surtout, *Tanks* propose un grand choix de scénarios, avec un éditeur de nouveaux scénarios tout à fait performant. De plus, Novastar, société qui réalise de nombreuses extensions pour la plupart des jeux d'histoire existants sur le marché, propose une bibliothèque importante de disquettes d'extension pour ce jeu, comme une base de données avec l'ordre de bataille et l'équipement de toutes les armées contemporaines ou des dizaines de scénarios sur de nombreux théâtres d'opérations (les coordonnées complètes de Novastar sont données dans *VV* n° 7).



Autre produit de cette compilation, *War in Russia* porte un peu plus son âge mais l'ambiance front de l'Est (ici, l'offensive Uranus) est intacte.

Une compilation en or

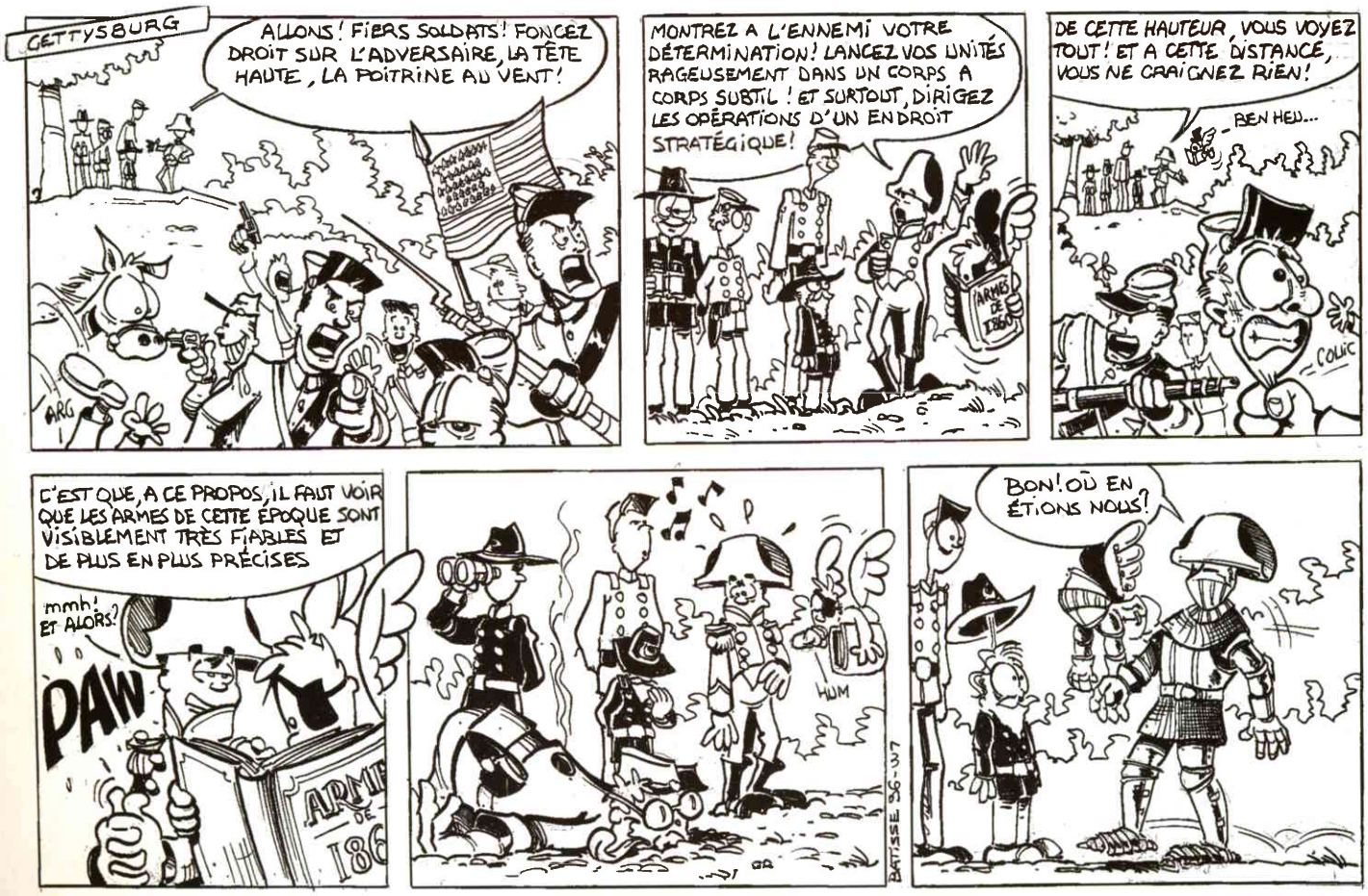
Evidemment, comparé à l'environnement graphique de *Steel Panthers*, *Tanks* est largement surclassé. Néanmoins, ce jeu propose des mécanismes d'organisation bien plus réaliste — les unités évoluent strictement par formations — et les données techniques sont plus apparentes que dans *Steel* (en attendant d'avoir les clés du système). Les joueurs d'histoire y trouveront donc largement leur compte. Enfin, *Tanks* présente également la qualité de couvrir tout le XX^{e} siècle, avec une diversité d'armes étonnante (les hélicoptères et les missiles ne sont pas oubliés) et une très grande précision. La présence de ce très bon jeu sur cette compilation, complétée de *Panzer General* et de quelques petits produits qui valent le coup d'œil, font de *Twenty Wargame Classics* le cadeau idéal du parfait joueur d'histoire.

Twenty Wargame Classics : jeu en anglais sur CD-Rom PC. Attention, la documentation des jeux est fournie sous forme de fichiers informatiques, à consulter sur écran (DOS ou Windows) ou à imprimer. *Panzer General* mis à part, ces jeux fonctionnent sur des machines relativement peu performantes (386/DX 33).

Stratégie sur Internet

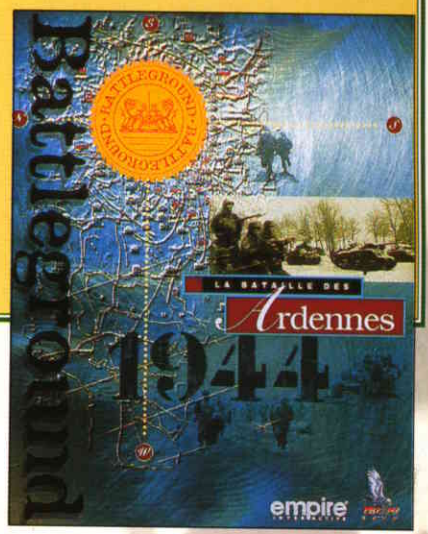
Un nouvelle adresse e-mail, consacrée aux jeux d'histoire par réseau, vient de se créer : **www.kiss.de/wargamer**. On y trouve, entre autres, une liste d'adversaires potentiels pour *Panzer General* et *Steel Panthers*. De plus, un lecteur nous a fait part de l'existence d'une autre adresse (URL) sur le même thème : **http://webspace.com/~tanker**. On y trouve une présentation de différents jeux sur les blindés et des scénarios pour *Steel Panthers*. De quoi bien s'occuper les dimanches de pluie, mais attention à la note de téléphone !

CIEL DE BATAILLE par Batisse


GETTYSBURG
ALLONS ! FIERS SOLDATS ! FONCEZ DROIT SUR L'ADVERSAIRE, LA TÊTE HAUTE, LA POITRINE AU VENT !
MONTREZ A L'ENNEMI VOTRE DÉTERMINATION ! LANCEZ VOS UNITÉS RAGEUSEMENT DANS UN CORPS A CORPS SUBTIL ! ET SURTOUT, DIRIGEZ LES OPÉRATIONS D'UN EN DROIT STRATÉGIQUE !
DE CETTE HAUTEUR, VOUS VOYEZ TOUT ! ET A CETTE DISTANCE, VOUS NE CRAIGNEZ RIEN !
BEN HEU...
COUIC
C'EST QUE, A CE PROPOS, IL FAUT VOIR QUE LES ARMES DE CETTE ÉPOQUE SONT VISIBLEMENT TRÈS FIABLES ET DE PLUS EN PLUS PRÉCISES
mmh ! ET ALORS ?
PAW
HUM
BON ! OÙ EN ÉTIONS NOUS ?
BATISSE 96-07

GRAND CONCOURS VaeVictis - Ubi Soft

LA BATAILLE DES ARDENNES



A l'occasion de la sortie de la version française de ***Battleground : Ardennes*** (voir page 50), *VaeVictis* et Ubi Soft vous proposent un grand concours sur le thème de la bataille des Ardennes. En répondant à ces quelques questions, vous pourrez gagner un lecteur CD-Rom PC, de magnifiques ouvrages sur la Seconde guerre mondiale, le jeu *La Bataille des Ardennes*, des abonnements à *VaeVictis* et de nombreux autres lots !

Cochez vos réponses sur le bon ci-dessus et renvoyez-le à l'adresse indiquée pour participer à ce grand concours. Bonne chance à tous !

Les questions

1. Comment était surnommé le char super-lourd allemand pendant la bataille des Ardennes ?

A. le Tigre royal
B. le Tigre impérial
C. le Roi-lion

2. Comment étaient déguisés les hommes du commando Skorzeny ?

A. En bonnes sœurs
B. En bûcherons
C. En soldats américains

3. Par quel mot célèbre le général américain défendant Bastogne a-t-il répondu à la demande de reddition allemande ?

A. Apple !
B. Nuts !
C. Donuts !

4. Comment était surnommée la division parachutiste qui défendit Bastogne ?

A. The All Americans
B. The Screaming Eagles
C. The Big Red One

Les lots

1er prix : un pack ***Full Fiction*** contenant un lecteur CD-Rom PC 6X, des enceintes, une carte sonore, un joystick et quatre jeux CD-Rom PC + un abonnement à *VaeVictis* + le jeu *La Bataille des Ardennes* CD-Rom PC .

2e prix : *La bataille de Normandie* (éditions Heimdal, 500 pages, plus de mille photos) + *The battle of the Bulge* (éd. Parker, 200 pages) + *La bataille de Bretagne* (éd. Heimdal, 500 pages, plus de mille photos) + un abonnement à *VaeVictis* + le jeu *La Bataille des Ardennes* CD-Rom PC.

3e prix : un abonnement à *VaeVictis* + le jeu *La Bataille des Ardennes* CD-Rom PC.

Du 4e au 10e prix : un abonnement à *VaeVictis*.

Du 11e au 20e prix : un livre *Au Cœur du Reich* (la campagne d'Allemagne, éd. Histoire et Collections, 160 pages).

Du 21e au 30e prix : un cadeau surprise de l'éditeur « Empire ».

Infographie Patrick Lesieur © VaeVictis, Histoire & Collections 1996

Renvoyer vos réponses à : Ubi Soft - Concours VaeVicti
28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil Cedex.

(Coupon à découper ou à recopier et renvoyer sur carte postale)

Réponses

1. ❒ A ❒ B ❒ C
2. ❒ A ❒ B ❒ C
3. ❒ A ❒ B ❒ C
4. ❒ A ❒ B ❒ C

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal .....
Ville .....

Extrait du règlement

Jeu gratuit sans obligation d'achat. Les réponses devront parvenir avant le 31 mai 1996 à minuit. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.

BLIZKRIEG SUR BASTOGNE

Conseils tactiques pour BG : Ardennes

PRÉSENTÉ dans le dernier numéro de *VaeVictis*, *Battleground : Ardennes* est aujourd'hui édité en version française. Voici, par l'un de nos meilleurs experts, une analyse tactique détaillée de ce jeu. En route pour les forêts enneigées des Ardennes...

Par Omar JEDDAOUI

Rappelons tout d'abord que *La Bataille des Ardennes* met aux prises troupes allemandes et américaines pendant l'hiver 1944-1945, à l'échelle du peloton. Les scénarios, de complexité variable, permettent d'aligner des effectifs de l'ordre du régiment.

Le découpage par phase

Bataille des Ardennes propose une séquence de jeu relativement classique, qui alterne les actions de chaque joueur. Toutes les tactiques de jeu s'articulent donc autour des possibilités d'actions dans chaque phase.

Dans la phase de tir préparatoire, en début de tour, le mot d'ordre est de préparer le terrain. Les unités qui tireront durant cette phase ne pouvant pas se déplacer durant la phase de mouvement, il convient, avant de tirer, de se poser les questions suivantes :

– des cibles « faciles » (par exemple en terrain découvert) méritent-elles d'être prises pour cibles ?

– les unités pouvant potentiellement tirer auront-elles besoin de se déplacer pour se rapprocher des objectifs ?

– est-ce que des unités gênent la progression ?

La décision de tir dépend de ces trois questions. En règle générale, l'attaquant doit privilégier le mouvement par rapport au tir (surtout tant qu'il est loin des objectifs) alors que le défenseur a intérêt à ralentir la progression ennemie par des tirs nourris (à moins qu'il ne table sur une défense élastique, donc des retraits progressifs).

Les unités d'artillerie ne peuvent faire du tir indirecte que dans cette phase et il convient de les « rentabiliser » en choisissant des cibles de choix (la gestion des stocks de munitions est prise en compte dans la nouvelle version de *Bataille des Ardennes*).

Lorsque l'on dispose de fumigènes, il peut être intéressant de s'en servir pour bloquer les lignes de visée de l'adversaire et permettre à ses propres troupes de progresser à couvert. Cependant, la dotation en fumigènes est généralement limitée, il faut s'en servir à bon escient, de préférence lors de l'approche finale sur l'objectif.

Sur qui tirer ? Il est rare qu'un tir se traduise par l'élimination directe de la cible. Le résultat le plus fréquent est la désorganisation. Les unités désorganisées voient leur puissance de feu divisée par deux et ne peuvent se rapprocher de l'ennemi. Par conséquent, il convient de tirer en priorité sur :

1. les unités non désorganisées;
2. les unités les plus proches (meilleures probabilités de succès et, par ailleurs, ces unités représentent un danger plus immédiat);
3. les unités les plus faciles à détruire (véhicules peu blindés ou unités encerclées, ces dernières ne pouvant reculer car tout résultat *Recul* se transforme en élimination);
4. les unités les moins protégées par le terrain.

Enfin, il est déconseillé d'activer l'intelligence artificielle durant la phase de tir de préparation car elle risque de faire tirer des unités que le joueur avait prévu de déplacer pendant la phase de mouvement.

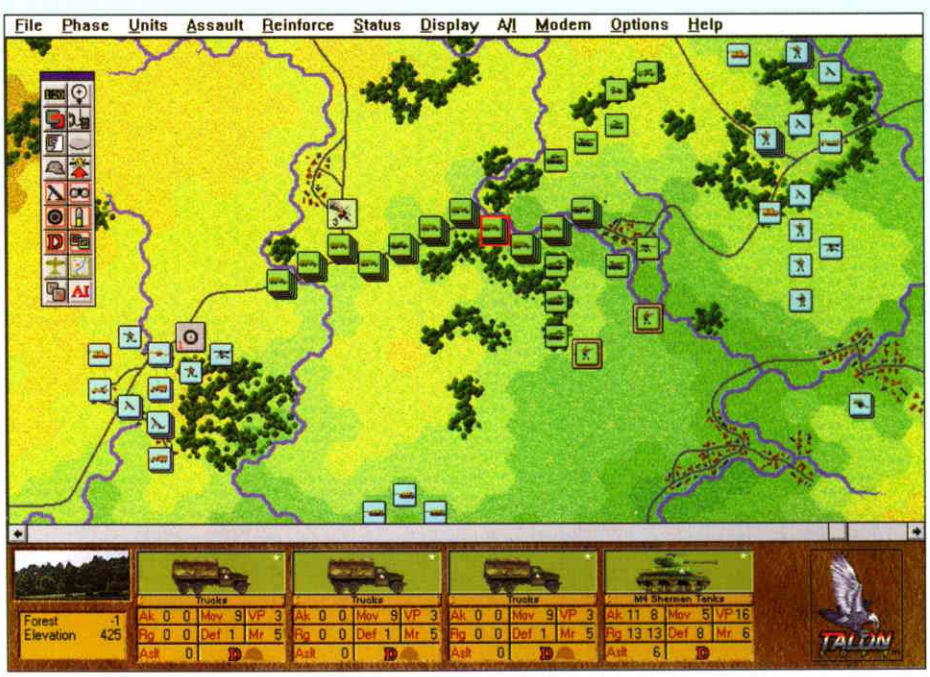
En avant !

Les déplacements dans *Ardennes* sont lents : un à deux hexagones par tour pour l'infanterie, une douzaine maximum pour les véhicules sous certaines conditions. Et c'est compter sans les barrages routiers et les champs de mines. Pour le défenseur, cela signifie en général qu'il a le temps de voir venir mais aussi que la « défense mobile » est difficile puisque le repositionnement des troupes est lent. Pour l'attaquant, les grands mouvements tournants sont la plupart du temps exclus (par manque de temps et aussi parce que la configuration très accidentée du terrain ne s'y prête guère) ce qui ne laisse souvent que l'option de l'attaque frontale, avec de petits contournements tactiques localisés.

La problématique de l'attaquant est simple : parcourir au plus vite la distance qui le sépare des objectifs. Pour cela, il convient d'utiliser au mieux tous les moyens de transport disponibles. Camions et semi-chenillés ne sont pas des unités très efficaces au combat mais leur rôle est primordial pour accélérer les mouvements de l'infanterie et de l'artillerie. Les blindés peuvent d'ailleurs également transporter l'infanterie. Comme les véhicules qui ne tirent pas disposent de surcroît d'une seconde phase de mouvement (phase de mouvement mécanisé), un peloton d'infanterie portée se déplace de trois à six fois plus vite qu'à pied.

Attention cependant aux embouteillages : si on peut empiler jusqu'à quatre unités par hexagone (les unités transportées ne comptent pas dans les limites d'empilement), au-delà de deux unités, on ne peut plus utiliser les routes [1]. Il faut donc planifier les déplacements de manière à ne pas créer de blocages (quatre unités dans un hexagone empêchent le passage) ou de goulots d'étranglement (deux unités sur une route ralentissent les mouvements des unités suivantes).

Ce n'est qu'au contact de l'ennemi (environ quatre hex. ou même moins si les conditions de visibilité sont mauvaises) que l'infanterie portée doit abandonner ses véhicules pour se pré-



Pris entre deux feux, cette colonne d'unités américaines risque l'anéantissement.

La défense de Stoumont par le Kampfgruppe Peiper, dans la dernière phase de la bataille des Ardennes. La défense est organisée en arc de cercle, avec les meilleures unités (88 mm) au centre. L'attaque américaine est sans subtilité : en masse droit devant par la route !

parer à l'assaut et pouvoir utiliser sa puissance de feu (ce qui n'est pas possible tant qu'elle est transportée).

Cependant, il ne faut pas oublier que les camions (et par conséquent les unités qu'ils transportent), contrairement aux blindés et semi-chenillés, sont des unités très vulnérables. Il faut à tout prix les garder hors de la ligne de feu tant qu'ils transportent leur précieux chargement... Une fois leur mission de transport accomplie, les camions ne sont pas totalement inutiles. Rommel les utilisait pour soulever la poussière du désert et masquer ainsi ses mouvements de troupes ou pour simuler une attaque blindée. Des diversions similaires sont possibles dans *Ardennes* (contre l'ordinateur uniquement, pour un adversaire humain, le subterfuge sera un peu gros). Des camions vides qui tentent un mouvement de contournement seront immanquablement pris à partie par l'artillerie adverse, ce qui soulagera d'autant l'attaque (ou la défense) principale. Certes, la perte de ces véhicules entraîne une pénalité en points de victoire mais l'investissement peut être rentable [2].

Le but ultime de la phase de mouvement est de positionner des unités non désorganisées adjacentes à l'ennemi afin de pouvoir éliminer celui-ci pendant la phase d'assaut.

Echange de tirs nourris

La phase de tir défensif peut être considérée comme une phase de tir gratuite. Toutes les unités du joueur inactif peuvent tirer. Le défenseur en profitera pour désorganiser l'attaque ennemie tandis que l'attaquant cherchera, pendant cette phase, à préparer sa progression du tour suivant et donc à faire l'économie de la phase de tir de préparation qui suit.

Les priorités de tir sont les mêmes que précédemment. Pendant cette phase, il est conseillé de faire appel à l'intelligence artificielle. Cela garantira que toutes les unités pouvant tirer le feront réellement et qu'aucune unité ne sera oubliée.

Après les tirs défensifs, c'est à l'attaquant de riposter. Toutes les unités qui se sont déplacées peuvent tirer (bien entendu, ces tirs seront moins efficaces qu'en phase de tir de préparation ou en phase de tir défensif puisque les unités ont bougé). Attention, les véhicules qui tirent pendant cette phase ne pourront pas se déplacer pendant la phase de mouvement mécanisée. Pour l'infanterie, c'est encore une phase de tir gratuite, il faut en profiter.

Après les tirs, les véhicules n'ayant pas tiré peuvent se déplacer une seconde fois. C'est particulièrement pratique en phase d'approche. Lorsque les combats commencent, il est rare de pouvoir se déplacer deux fois.

L'assaut final

Dans la phase de mêlée, les unités non désorganisées et adjacentes à l'ennemi peuvent attaquer en combat rapproché. Le combat rapproché donne en général de meilleurs résultats que le tir et permet de surcroît aux unités attaquantes d'avancer gratuitement d'un hexagone supplémentaire. Pour optimiser ses chances, il convient de désorganiser les unités du défenseur (en phase de tir offensif par exemple) et de faire attaquer les unités qui ont le meilleur facteur de combat (avant tout combat décisif, on consultera le rapport de force avant d'engager l'assaut en utilisant la fonction *Show odds* du menu). Le défenseur devra essayer de tout faire pour éviter d'être pris d'assaut. Il est préférable de reculer hors de porté plutôt que de subir un assaut défavorable.

Optimiser le matériel

Une fois que les concepts de base de *Bataille des Ardennes* sont maîtrisés, il est intéressant de pousser la recherche plus loin et d'améliorer ses performances ainsi que celles de ses troupes. Cela passe par une optimisation des capacités de chaque unité. Malheureusement, la documentation du jeu n'est pas toujours suffisamment précise et la table de résolution des combats fournie en annexe manque de clarté.

En ce qui concerne les blindés, les vétérans (joueurs d'*ASL* par exemple) n'auront aucun mal à reconnaître les différents modèles utilisés par les belligérants et leurs potentiels. Pour les autres, l'accès à l'aide en ligne est vivement recommandée et permet de se familiariser avec le matériel disponible. Comme dans la réalité, les blindés allemands sont plus robustes que leurs homologues américains. Les unités du génie, particulièrement efficaces pour venir à bout des champs de mines, sont redoutables au corps-à-corps. Les pelotons de mitrailleurs disposent d'une puissance de feu redoutable (il convient donc de s'en servir pour couvrir la progression des unités amies et, inversement, de les choisir comme cible prioritaire chez l'ennemi). Enfin, le semi-chenillé lance-flammes allemand est « l'arme fatale » en assaut rapproché mais il est vulnérable au tir antichar adverse. Pour ce qui concerne l'artillerie, la règle est simple : plus le calibre est gros, plus l'unité est efficace (à calibre égal, les mortiers semblent moins performants que l'artillerie classique).

Enfin, l'un des aspects du jeu les moins aisés à maîtriser est la ligne de visée. Pour pouvoir atteindre une cible en tir direct, il faut évidemment disposer d'une ligne de visée (et de la portée adéquate). Les conditions météos peuvent ainsi réduire la visibilité à moins de deux hexagones. Attention aussi à tous les obstacles (bâtiments, bois, collines) qui viennent bloquer la ligne de visée... tout comme les unités amies ou ennemies. En effet, il n'est pas possible de tirer à travers des unités, contrairement à de nombreux jeux de ce type où cela est permis. Ce n'est qu'au moment du tir que l'ordinateur signale qu'une ligne de visée est bloquée, et il est particulièrement frustrant de ne pouvoir en découdre avec l'ennemi alors que l'on vient d'effectuer de savantes manœuvres pour se mettre à portée. C'est la maîtrise de l'effet de plateau (les unités qui ne sont pas au bord d'une colline risquent de ne rien voir quel que soit la hauteur de ladite colline) et des différences de niveaux qui donneront ainsi matière à de complexes recherches opérationnelles. ❐

1. Dans la version Deluxe, les règles utilisent des points d'empilement plutôt que le nombre d'unités pour calculer l'empilement... mais les embouteillages sont tout aussi fréquents.

2. De telles tactique existent déjà dans plusieurs jeux sur carte mais il faut admettre que ces ruses de Sioux font fi de tout réalisme !

Version française « de luxe »

La version française de *Batailles des Ardennes* est l'adaptation de la version *Deluxe* américaine, qui comprend quelques améliorations :

– une nouvelle vue en 3D, moins rapprochée, a été ajoutée;

– le jeu est désormais jouable par null-modem, en plus du jeu par modem;

– plusieurs modifications de règles ont été apportées. Par exemple, les unités ne sont plus automatiquement révélées lorqu'elles sont dans la ligne de vue mais un test est effectué selon le type d'unité.

Terminons sur une note pour les mélomanes. Fonctionner sous Windows présente l'avantage de pouvoir faire tourner plusieurs programmes en même temps. Il est par conséquent possible de charger votre CD musical favori (pas forcément Wagner et ses walkyries !) et de l'écouter tout en effectuant les plus brillantes combinaisons tactiques. Pour cela, il faut avoir procédé à l'installation complète de *Bataille des Ardennes* et supprimé l'option Son. Vous pourrez alors lancer n'importe quel logiciel du type CD Player... et en avant la musique ! (Ne pas oublier de remettre le CD du jeu en fin de scénario). Ce n'est pas encore tout à fait du multimédia mais on en n'est pas loin... ❐

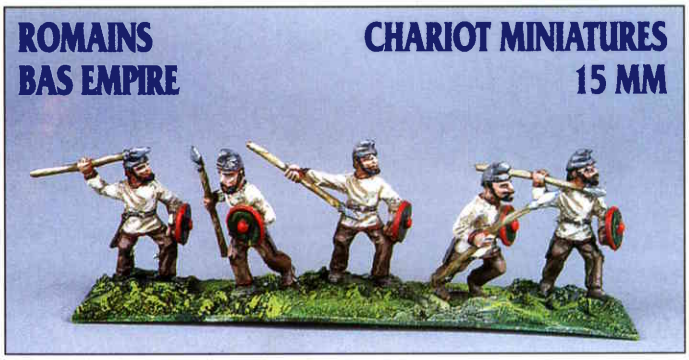
LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

Par Marcello KRAMER
Photos Olivier SAINT LOT

Ci-contre.

Troupes auxiliaires des armées macédoniennes, les Illyriens, peuple montagnard, sont connus pour leur courage plus que pour leur sens de la discipline. Utilisées comme escarmoucheurs, ces troupes légères présentent ici des postures conformes à leur rôle.

(Peinture Michel Gauthey)



Ci-contre.

Désireuse de couvrir toutes les périodes de l'armée romaine, cette marque, déjà connue pour ses productions de Romains sous Polybe et Marius, vient de lancer une gamme SPQR qui, étonnamment, couvre le Bas Empire. Innovation, cette gamme, baptisée « Gold », promet six figurines totalement différentes dans un sachet de huit. La contre-partie est, hélas, l'augmentation du prix du sachet de près de 30 %.

(Peinture Michel Gauthey)

Ci-contre.

Souvent utilisées comme unités de harcèlement depuis l'Antiquité, les tribus de Bédouins sont représentées ici par deux cavaliers, avec ou sans lance, et portant un mousquet dans le dos (ce qui les réserve aux périodes contemporaines). Par contre, les fantassins armés d'arcs ou de lance peuvent agrémenter les tables de l'Antiquité au Second Empire.

(Peinture Marcello Kramer)

Ci-contre.

Peuple nubien vivant au sud du Nil au début de notre ère, les Nobades sont maintenant mieux connus grâce à de récentes découvertes archéologiques. C'est l'occasion pour Falcon de nous offrir une gamme très complète. Etrangement, l'éléphant présent ici ne figure plus sur les listes d'armées de règles récentes (comme *DBM*)...

(Peinture Frédéric Thomasson, Christian Agostini et Marcello Kramer)

Ci-contre.

Magnifiques figurines à la sculpture très détaillée, ces farouches guerriers (et un moine...) sont produits par une marque nouvellement arrivée sur le marché. Parfait pour le jeu d'escarmouche, ces figurines sont tout à fait dans l'esprit de notre raid viking (voir page 36).

(Peinture Christophe Caillaud)

Ci-dessus.

Dans le magnifique film de Mel Gibson, *Braveheart*, on pouvait voir Robert the Bruce, futur roi d'Ecosse, trahissant les insurgés écossais avant que, pris de remords, il mène à son tour la lutte contre les Anglais. Devenu roi d'Ecosse, il est ici entouré de ses piquiers à la bataille de Bannockburn, en 1314. Cette brillante victoire permettra à l'Ecosse d'obtenir son indépendance, mais pour seulement vingt ans.

(Peinture Christian Agostini)

Ci-dessous.

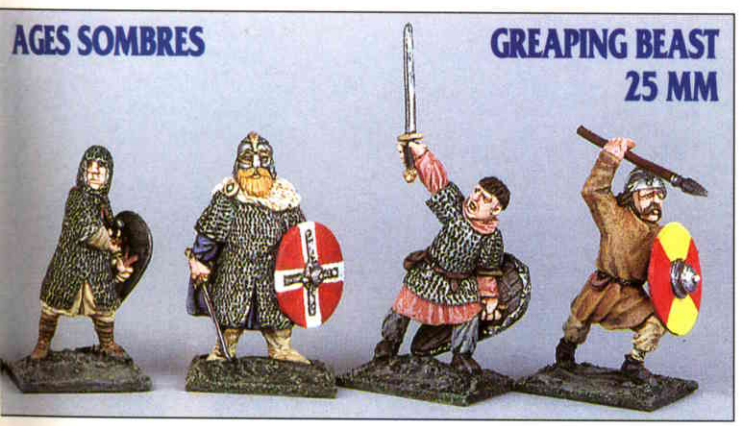
Cette pièce universelle de l'époque médiévale présente un grand réalisme dans son exécution, avec une bombarde des premiers temps de l'artillerie protégée par un mantelet. En raison du recul, la pièce est enterrée dans le sol, ce qui interdit évidemment tout déplacement pendant la bataille.

(Peinture Marc Dodinot)

Ci-contre.

Magnifique d'aspect et très difficile à peindre, l'armée aztèque présente la particularité de ne comporter que des troupes à pied (le cheval était inconnu en Amérique du Sud avant l'arrivée des Espagnols). De fait, en terrain découvert, elle sera balayée par des troupes montées; par contre, en défense dans un terrain difficile, elle peut se montrer redoutable. Par un curieux retournement de situation, cette armée, très appréciée en compétition il y a quelques années, a presque disparu des tables.

(Peinture Christian Agostini)



JEUX DESCARTES WAGRAM

DESCARTES BOUTIQUES

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 42. 27. 50. 09 FAX : 42. 27. 20. 81

Dixon 25 mm : photographe et cercueil (vendus séparément).

NOUVEAUTÉS DIXON

DIXON Lot n° 1 : dix personnages féminins (une fermière, une danseuse, une serveuse de saloon, une jeune fille, une femme nettoyant un fusil, trois femmes avec fusil, jeune fille courant...) . . . . . .90 F

Lot n°2 : huit civils : photographe, cercueil + corps, joueur de violon avec danseur, garçon courant, vendeur de journaux et trois chinois . . . . . .89 F

NOUVEAUTÉS US

Lot n°3 : Zorndorf (Clash of Arms) : 2e volume de la série Battle From The Age of Reason après Kolin. En anglais . . . . . .349 F

Lot n°4 : London's Burning (Avalon Hill) : août 1940 solitaire ou deux joueurs. En anglais . . . . . .279 F

NOUVEAUTÉS VF

Lot n°5 : Hohenlinden 1 800 (Délires SARL) : jeu français; premier d'une série sur "l'Epopée Napoléonnienne" deux joueurs . . . . . .124 F

Lot n°6 : Yom Kippur (Gamers traduit par Oriflam) : la bataille pour le canal de Suez et le Sinaï entre l'Egypte et Israël en 1973. deux joueurs, possibilité de solitaire . .261 F

Je désire recevoir :

Lot N° 1 ..... exemplaires au prix de **90 F** = ... **F**
Lot N° 2 ..... exemplaires au prix de **89 F** = ... **F**
Lot N° 3 ..... exemplaires au prix de **349 F** = ... **F**
Lot N° 4 ..... exemplaires au prix de **279 F** = ... **F**
Lot N° 5 ..... exemplaires au prix de **124 F** = ... **F**
Lot N° 6 ..... exemplaires au prix de **261 F** = ... **F**
Participation aux frais de port (envoi recommandé) ..... **40,00 F**

Ci-joint mon règlement de ..... **F**

à l'ordre de **JEUX DESCARTES**

Nom ..... **Prénom** .....

Adresse .....

.....

Code postal ..... **Ville** .....

Tél. : .....

Le catalogue DESCARTES est joint gratuitement à toute commande.
Également disponible sur demande contre **2** timbres à **3 F.**

VV MAI - JUIN. 96

Alain Touller Figurines

CREATEUR ET FABRICANT EN 15 ET 25 MM

NOUVEAUTES 15 mm :
Alliés et ennemis de Rome : Francs, Goths... : 30 références
Byzantins XI[e] au XIII[e] siècle : 35 références
Féodaux XII[e] siècle : 31 références
Premier empire France : chasseurs à pied de la garde, aides de camp (huit variantes)

Vente par correspondance. Catalogue disponible contre 3 timbres.

ALAIN TOULLER FIGURINES
210, chemin de la Tourraque
06640 Saint-Jeannet
Tél. : 92. 11. 01. 21

ARTICLES of WAR, Ltd.

Spécialisé en livre d'histoire et de documentation militaire
Plus de 10 000 titres neufs ou d'occasion
Depuis 17 ans, la vente par correspondance est notre spécialité
Nous acceptons les cartes de crédits Visa International, MasterCard et Discover

Service rapide, expéditions dans le monde entier
Catalogue gratuit sur simple demande écrite
Si vous passez par Chicago, venez nous voir
8806 N. Bronx Avenue
Skokie, Illinois 60077 - 1896, USA
Tél. : (19-1) 708. 674. 7445 - Fax : (19-1) 708. 674. 7449

ELLERBURN ARMIES **Figurines et accessoires Hinchliffe 25 mm**
Notre gamme comprend : *Napoléoniens - Campagne d'Espagne - Guerre de Sept ans - Guerre d'Indépendance américaine - Guerre de Sécession - Médiéval - Antique - Renaissance - Troupes coloniales britanniques -*
Figurines de personnalités, équipements pour toutes périodes. Plus de 2 000 figurines disponibles !
Prix : £ 0.50 par figurine, chevaux : £ 0.60, équipements, à partir de £ 2.40 Catalogue : £ 1.50
ELLERBURN ARMIES
Boxtree, Maltongate, Thornton Dale Nr Pickering
N. Yorkshire YO18 7SD ANGLETERRE Tél. : 1751. 47. 42. 48 - Fax : 1751. 47. 72. 98
Service de vente par correspondance express dans le monde entier; nous acceptons toutes les cartes de crédit international. Nous ne facturons que les frais de port strictement nécessaires. Service de peinture par spécialistes possible.

Ci-dessous.

Longtemps difficiles à trouver sur le marché de la figurine dans cette échelle, les troupes de l'époque carolingienne sont maintenant disponibles en une vingtaine de références chez Falcon. Ces cavaliers peuvent représenter les premiers chevaliers normands, bretons, saxons et bientôt lombards. Actuellement entre les mains du graveur, l'infanterie nous est annoncée pour très bientôt, avec une grande variété de poses et de fonctions.

(Peinture Frédéric Thomasson)

Ci-contre et au centre.

Réduite au Grand Duché de Moscou jusqu'en 1480, la Russie se dote d'une armée digne de ce nom à partir du XVI[e] siècle, avec une cavalerie puissante mais encore de type féodale (ce cavalier Jiltsi porte des ailes analogues à celles des hussards polonais de l'époque). Les Strelsi (photo du bas) forment l'ossature de l'infanterie régulière.

(Peinture Christian Agostini et Marcello Kramer)

Ci-dessous.

En 1845, l'Etat sikh du Pendjab entre en guerre contre l'Inde britannique. Disposant d'une armée régulière de qualité (et entraînée d'ailleurs par d'anciens officiers français de l'Empire), les Sikhs vont presque parvenir à battre les Anglais, qui occupent le Pendjab en 1846. En 1848, une rébellion sikh entraîne une nouvelle guerre où, là encore, les Sikhs manquent de peu de l'emporter. Par la suite, les Sikhs formeront toujours l'un des contingents les plus fiables de l'armée des Indes. La qualité de gravure de Wargames Foundry, couplée à la diversité des figurines, fait toujours l'unanimité.

(Peinture Michel Gauthey)

GUERRE & PLOMB
Spécialiste de la vente par correspondance aux particuliers, des figurines **MINIFIGS**
BP 4031
69615 Villeurbanne Cedex

Nom, prénom : .....
Adresse : .....
.....
.....Tél. : .....

Souhaite recevoir :
☐ le lot " DECOUVERTE MINIFIGS " (notre sélection de 5 fig.) : 30 FF
☐ le tarif Guerre & Plomb : gratuitement
☐ le catalogue MINIFIGS : 35 FF siret n°389 843 228 00228

RemarK

UN GRAND CHOIX DE FIGURINES AU MEILLEUR RAPPORT QUALITÉ PRIX

Guerre de 1870, figurines Irregular. Peinture Michel Gauthey.

Toutes échelles : 6, 15, 25 mm.
Toutes périodes : de l'Antiquité à la Seconde Guerre mondiale.
Figurines : **AB Figures, Chariot, Falcon, Figurehead, Hallmark, Irregular, Touller, Peter Pig.**
Peintures : **Color Party.**
Publications : **First Empire, Miniature Wargames.**

Vente par correspondance et demande de catalogues :

9, rue Thimonnier, 75009 Paris.

Ci-contre.

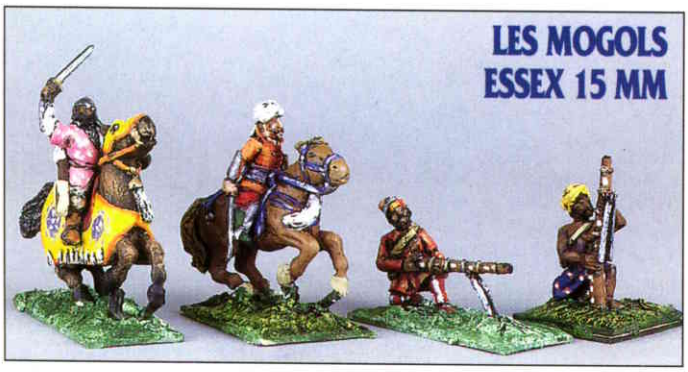
Ces cavaliers illustrent parfaitement le nouvel esprit qui souffla sur l'armée prussienne après son effondrement de 1806. L'uniforme de ces dragons rompt en effet radicalement avec l'aspect désuet et traditionaliste de l'armée prussienne et préfigure les évolutions de l'uniforme du XIX[e] siècle. Par leur esprit combatif et une volonté de revanche exacerbée, ces troupes formeront de redoutables adversaires pour l'armée française après 1813.

(Peinture Michel Gauthey)

Ci-dessous.

Déjà présente dans notre numéro précédent, la gamme des Mogols Essex bénéficie d'une rare variété. Inspirée d'une illustration parue dans l'Osprey *Moghul India*, la figurine « en tir assis » est un prince mogol tirant avec un jazir, long fusil à bipied.

(Peinture Marcello Kramer)



Ci-dessus.

Pendant le conflit de 1846-1848 contre les Etats-Unis, l'armée mexicaine semble porter des uniformes de conception et de couleurs débridées. Ce n'est pourtant pas un cas général et il nous paraît intéressant de montrer la grande sobriété de l'artillerie régulière mexicaine lors de ce conflit. La gamme Old Glory offre par ailleurs un multitude de sujets sur la même période.

Erratum : dans le dernier numéro, nous avions présenté par erreur de l'infanterie régulière mexicaine comme des grenadiers des Pouvoirs suprêmes. Les figurines correctes des grenadiers sont présentées dans la publicité page 57.

(Peinture Christophe Caillaud)

Ci-contre.

Extraits des nouvelles pochettes de personnalités de la guerre de Sécession, voici trois officiers nordistes qui s'illustrèrent lors de la bataille de Gettysburg (voir notre article page 26). De gauche à droite : le général Buford, commandant la 1[re] division de cavalerie aux premières heures du combat, un aide de camp, Joshua Chamberlain, colonel du 20th Maine et héros de Little Round Top, et enfin le général Hancock, chef du 2[e] corps, qui repoussera la fameuse charge de Pickett lors du troisième jour de la bataille.

(Peinture Pierre Laporte)

La société REK EDITIONS propose le jeu d'histoire Héroïka

Héroïka. Le seul jeu d'histoire et de stratégie breveté pour figurines sur hexagones modulables, soutenu par l'Association des clubs Héroïka de France.

REK. Importateur et distributeur national des figurine en plomb 15 et 25 mm ***MINIFIGS*** (gros, demi-gros et détail). Possibilité de commander la figurine *MINIFIGS* 25 mm à l'unité.

Les prix les plus bas de France, le meilleur service après-vente, le spécialiste des décors de champs de bataille.

Distributeur de tapis de flocage adhésif (pour vos champs de bataille)

Recevez gratuitement notre catalogue en appelant le : 21. 05. 28. 11.

Fax : 21. 05. 28. 47.

REK
64, rue de Bruxelles
62520
Le Touquet

OUVERT 7 jours sur 7

R. C. 351 758 487

ELITE MINIATURES

Des figurines 25 mm de qualité pour le collectionneur et le joueur.

Notre gamme : Français, Autrichiens, Russes et Prussiens pour l'Empire (1800 à 1809), Saxons (1800 à 1815), Britanniques en Espagne (Empire), Français et Britanniques (Guerre de Sept Ans), Celtes et Romains des guerres puniques, Guerre de Sécession.

Nos prix : £0,55 par figurine (£0,65 pour figurine à cheval) - Artillerie : £2,75.

Frais d'envoi : 20%. Notre catalogue est disponible contre 3 coupons réponses internationaux ou £ 1,25.

Paiement par carte de crédit accepté.

Elite Miniatures : 26, Bowlease Gardens, Bessacarr, Doncaster, S. Yorkshire, DN4 6AP Royaume-Uni. Tél : (19-44) 302. 53. 00. 38

Ci-dessus.

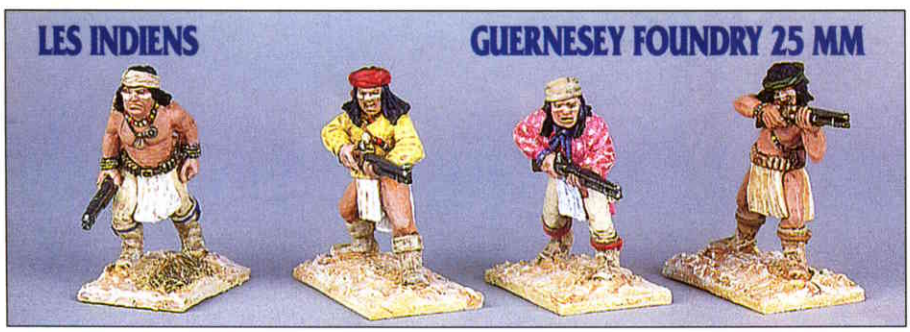
L'épopée du Far West se prête magnifiquement au jeu d'escarmouche et, à cette échelle, c'est toujours un plaisir d'agrémenter le lieu du combat avec quelques civils de bon aloi. Choisis parmi beaucoup d'autres, cette mondaine et ces porteurs semblent descendre tout juste d'un bateau du Mississippi. *VaeVictis* vous proposera prochainement une règle complète de *gunfight* pour utiliser les très belles figurines parues récemment sur ce thème.

(Peinture Christophe Caillaud)

Ci-dessous.

Un officier et un soldat du célèbre 7th US Cavalry Regiment. Le troupier utilise la carabine Springfield à chargement au coup par coup, une arme obsolète comparée aux Winchester à répétition dont étaient équipés beaucoup d'indiens.

(Peinture Pierre Laporte)



Ci-dessus.

Notre présentation de l'Ouest américain serait incomplète sans les Indiens, méchants classiques de tout western qui se respecte. Ces Peaux-Rouges peuvent représenter des Apaches de Géronimo ou des bandits *comancheros*. La gravure des figurines Guernesey Foundry est tout à fait remarquable.

(Peinture Christophe Caillaud)

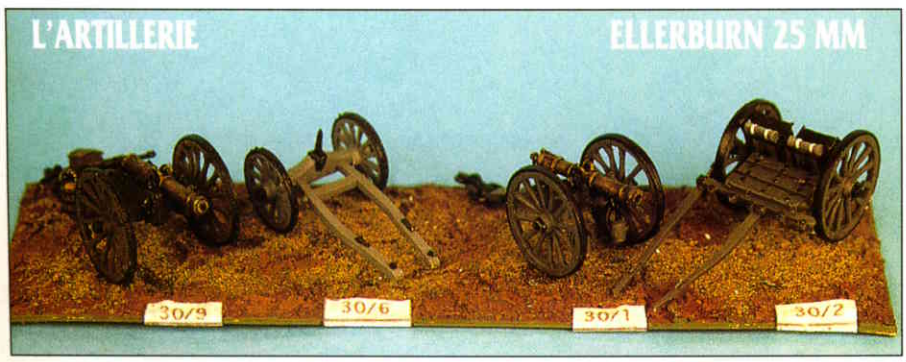
Ci-dessous.

Un Minenwerfer de 24,5 cm, redoutable mortier de tranchées, est ici manié par deux servants coiffés de la Feldmütze.

(Peinture Pierre Laporte)

Ci-dessous.

Ellerburn propose, dans une gamme intitulée *Superguns*, un ensemble de pièces et leur train d'artillerie qui couvre les principaux calibres utilisés pendant le Premier Empire. Sur cette illustration, on peut voir, de gauche à droite, une pièce française de 12 livres Napoléon, un avant-train anglais (1700-1790) et un canon de 9 livres anglais avec son train. De nombreuses pièces de cette série peuvent être utilisées pour des conflits allant jusqu'à la guerre de Sécession.



Grenadiers mexicains des Pouvoirs suprêmes (Old Glory 25 mm)

Consul romain (Old Glory 25 mm)

CHAMP DE MARS

Le magasin du jeu de simulation historique

11, rue de Sévigné, 75004 Paris. Tél. : (1) 48. 04. 01. 02 - Ouvert du mardi au samedi de 11 h à 19 h. (métro : Saint-Paul)

FIGURINES **6 À 25 MM** : Haute Antiquité, Antiquité classique,
haut Moyen Age,
Moyen Age et Renaissance, XVIII[e] et XIX[e]
(Louis XV, Empire, Sécession).
Première Guerre Mondiale
25 mm : Wargames Foundry
Deuxième Guerre Mondiale
6 mm : Heroïc & Ros, GHQ
15 mm : Old Glory

20 mm : FAA, Wargames Foundry, SHQ
Marines : 1[er] Empire, 1914-1918, 1939-1945, contemporaines
Décors : accessoires et bâtiments toutes échelles.
NOUVEAUTES :
15 mm : Parthes, Daces, Germain, Ecossais Moyen Age,
Aztèques, Cavalerie russe guerre de Sept Ans.
Montvert publications
Guernesey Foundry : Western

Dragons légers britanniques 1815 (Wargames Foundry 25 mm)

Corps expéditionnaire français au Mexique (Wargames Foundry 25 mm)

NOUVEAUTÉS WARGAMES FOUNDRY

Dragons britanniques 1808 - 1812 :
Officier en bicorne (NP 665)-Trompette (NP 666) - Sabre à l'épaule (cavalier), (NP 667) - Sabre levé (NP 668) - En service de vedette (cavalier avec carabine), (NP 669).

Dragons 1812 - 1815 :
Officier (NP 670) - Trompette (NP 671) - Cavalier sabre à l'épaule (NP 672) - Cavalier sabre levé (NP 673) - Cavalier service des vedettes (NP 674).

Chevaux : NPH 48 trottant, NPH 49 grand trot, NPH 50 au galop.

Artillerie à cheval française 1807 - 1815 : Canonnier tirant (NP 675) - Canonnier avec écouvillon (NP 676) - Canonnier pourvoyeur (NP 677) - Canonnier sergent (NP 678) - Canonnier au repos (NP 679) - Canonnier artilleur monté (NPC 681) - Canonnier officier monté (NPC 680).

Artillerie à cheval française 1812 - 1815 : Artilleur courant (NP 682) - Artilleur courant (NP 683) - Sergent courant (NP 684) - Poussant avec barre (droite) (NP 685) - Poussant avec barre (gauche) (NP 686) - Courant (NP 687) - Officier monté (NP Cav. 688) - Artilleur monté (NP Cav. 689).

Flanqueur chasseurs 1811 - 1814 : Debout shako couvert (NP 659) - Marche d'attaque (NP 660) - Avançant (NP 661) - Tirant (NP 662) - Rechargeant (NP 663) - Tirant à genoux (NP 664).

Carabiniers d'infanterie légère 1812 - 1815 :
Debout (NP 654) - Marchant (NP 655) - Avançant (NP 656) - Tirant (NP 657) - Mordant la cartouche (NP 658).

Jeux d'histoire sur carte

Vente également par correspondance.

Catalogue noir et blanc 25 mm et catalogue noir et blanc autres échelles (40F franco chacun, avec plus de 70 pages).

OLD GLORY
« Simply the finest* »
(* simplement le meilleur)

Institute House
New Kyo
Stanley,
Co. Durham, DH9 7TJ
ANGLETERRE
Tél. : (Int. 44) 1207. 28. 33. 32
Fax : (Int. 44) 1207. 28. 19. 02

Les figurines **OLD GLORY** sont disponibles à l'adresse ci-dessus ou en France chez :

Champ de Mars
11, rue de Sévigné
75004 PARIS
Tél. : (1) 48. 04. 01. 02

Si vous voulez les meilleures figurines en 15, 20 et 25 mm, choisissez des **OLD GLORY**

Frais de port : **Royaume-Uni** et Forces armées britanniques en Allemagne : 10% du montant total de la commande. **Europe** : 25% du montant total de la commande. **Hors-Europe** : 50 % du montant total de la commande. Nous acceptons les cartes *Visa et Mastercard.* Chèques bancaires à l'ordre de *Old Glory Corporation.* Notre dernier catalogue est disponible sur simple demande contre 1 £ + une enveloppe grand format (avec 1 coupon réponse international).

FIGURINES CONTENANT DU PLOMB
NE CONVIENNENT PAS AUX ENFANTS EN BAS AGE

L'INFANTERIE FRANÇAISE — FAA 20 MM

Ci-dessus.
Voici une très belle sélection de soldats de l'infanterie française de 1940, équipés avec la tenue modèle 1935. Le soldat agenouillé représente un tireur V.B. (Viven-Bessières, du nom du fabricant).

Ci-dessous.
Les toutes dernières nouveautés FAA sont consacrées au BEF, le corps expéditionnaire britannique qui combat en France en 1940. Ici, de flegmatiques artilleurs en battle dress effectuent un tir de réglage.
(Peinture Pierre Laporte)

DUNKERQUE 1940 — FAA 20 MM

LA PREMIERE GUERRE MONDIALE — PETER PIG 15 MM

Ci-contre.
Peter Pig vient de lancer une nouvelle gamme qui couvre les premiers mois de la Grande Guerre. Quatre nationalités sont d'ors et déjà disponibles : la Grande-Bretagne, la Belgique, la France et l'Allemagne. Issus de ces deux dernières nations, voici, côté français, des fantassins de l'infanterie de ligne et des dragons en tenue de campagne, et, du côté allemand, des fantassins et des Uhlans représentatifs des régiments prussiens.
(Peinture Marc Dodinot)

LES PIONNIERS ALLEMANDS — SHQ 20 MM

Ci-contre.
Revêtus du pantalon camouflé modèle hiver 1943 et équipés de lance-flammes, mines, charges explosives, grenades multi-têtes et pinces coupantes, ces sapeurs de la Heer sont prêts à affronter tous les coups durs.

En bas.
Ce mortier lourd de 4,2 inches avec ses servants est de très belle facture. Les figurines représentées appartiennent à une compagnie de soutien de la 51st Infantry Division, la célèbre Highland Division.

LE MORTIER DE 4,2 — SHQ 20 MM

FEODAL
Conception & fabrication d'éléments de décors 15 et 25 mm.
(Réalisation de commandes personnalisées de 6 à 30 mm, devis gratuit). **15 mm : Antiquité, Moyen Age, Renaissance (architectures civiles & militaires)**
25 mm : Moyen Age (fortifications, machines de guerre...)
Catalogue contre 4 timbres
FEODAL, 2, rue Bodiguel, VV8 - 44000 Nantes
Tél & Fax : 40. 08. 29. 35

TOUS LES DEUX MOIS

- **Grandes batailles...**
- **Complots...**
- **Polémiques...**
- **Personnages oubliés ou méconnus...**

Chez votre marchand de journaux

35 F

REDECOUVREZ L'HISTOIRE ET SES DÉFIS

Renseignements et abonnements :
Les défis de l'Histoire, 19, avenue de la République, 75011 Paris.

MONDIAL DE LA FIGURINE

PARIS 5 - 7 juillet 1996

SOLDATS DE PLOMB - JEUX - COLLECTIONS

Création et Studio Figurines

ESPACE EIFFEL-BRANLY. 55, quai Branly. Paris 7e

Du vendredi 5 au dimanche 7 juillet 1996, de 10 h à 19 h. Prix d'entrée : 50 FF

Avec le concours de l'ADFF (Association pour le Développement de la Figurine Française) et de la revue figurines

Pour toute information : L'AMTRE. 34, rue du Colisée. 75008 Paris. Tél. : (1) 45.61.52.52. Fax : (1) 45.61.96.42.

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

présente

LA CAMPAGNE DE GETTYSBURG, 1863

LE JEU EN ENCART de ce numéro 8 permet de simuler, au niveau opérationnel, la campagne de Gettysburg, du 22 juin 1863, alors que l'armée sudiste de la Virginie du nord a déjà pénétré dans le Maryland, au 13 juillet, quand elle repasse le Potomac après les combats de Gettysburg.

Un jeu de Nicolas STRATIGOS

Un des joueurs représente le général Lee, commandant l'armée sudiste, l'autre les généraux nordistes Hooker puis Meade à la tête de l'armée du Potomac.

0 - Généralités

Ce jeu nécessite l'utilisation d'un dé à six faces (noté 1d6). Le terme *points de troupe* désigne la force de base (infanterie ou cavalerie) de chaque unité, comme indiquée sur la feuille de marque. Le terme *points de combat* désigne la somme des points de troupe modifiés et des points d'artillerie, pris en compte lors d'un combat.

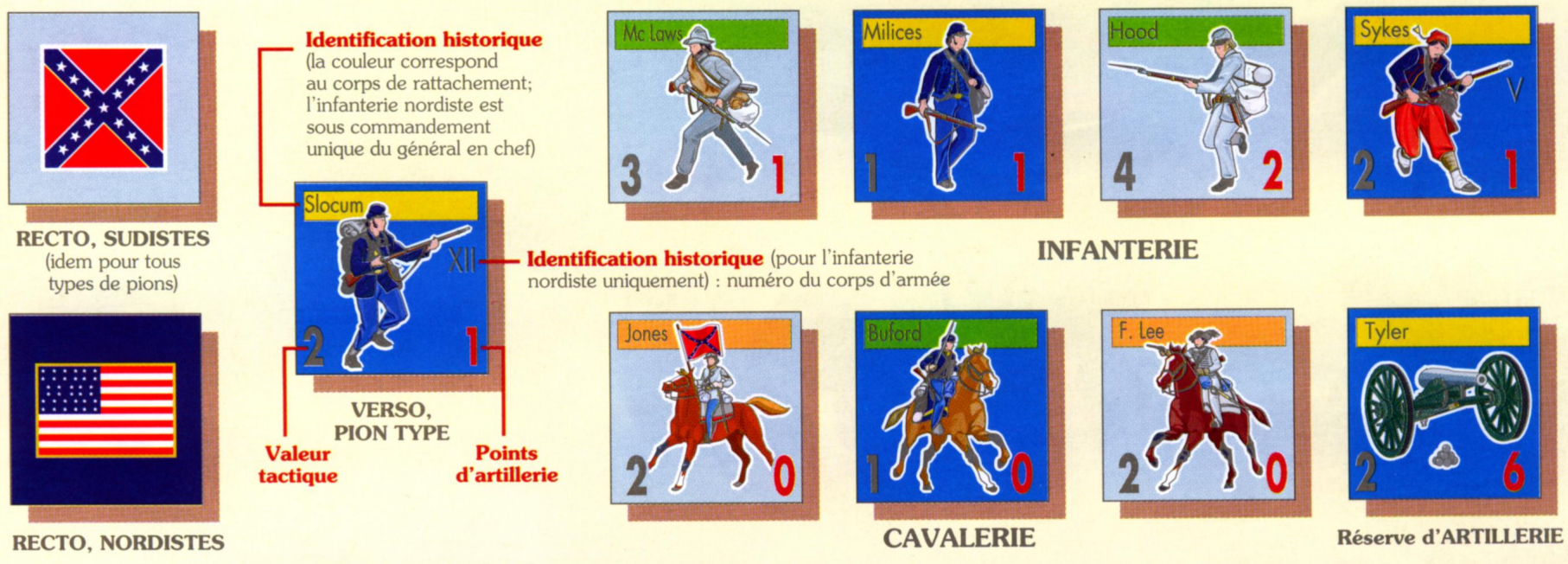
0.1 - Terrain

La carte représente la région dans laquelle s'est déroulée la campagne de Gettysburg. Des cases reliées par des connections ont été surimpressionnées sur la carte afin de réguler le mouvement et le combat des unités.

0.2 - Echelle de jeu

Un tour de jeu représente deux jours de temps réel. Un point de troupe d'infanterie représen-

SCHÉMA 1 : PIONS D'UNITÉS DE COMBAT



te environ 1 000 hommes, un point de cavalerie 750 hommes, un point d'artillerie environ seize canons. La distance séparant chaque case de la carte représente de 4 à 5 km environ.

0.3 - Valeur tactique moyenne

Quand, dans le jeu, la valeur tactique de plusieurs unités doit être prise en compte (reconnaissance, combat), les joueurs font la moyenne des valeurs tactiques des unités impliquées, en arrondissant toujours à l'entier inférieur. La valeur tactique d'une unité représente à la fois la valeur de commandement du chef de division ou de corps et la qualité des troupes.

1 - Unités et chefs

1.1 - Unités de combat

Les unités représentent les différentes formations qui ont participé à la campagne de Gettysburg. Côté sudiste, l'infanterie est représentée au niveau de la division et la cavalerie au niveau de la brigade. Les unités nordistes, quant à elles, sont représentées au niveau du corps d'infanterie et de la division de cavalerie. Les joueurs possèdent en outre un certain nombre de détachements (unités de petite taille) qui offrent un peu plus de flexibilité dans le déploiement.

Les unités de combat (y compris les détachements, voir 6.1) présentent au recto le drapeau de leurs camps respectifs et possèdent au verso un certain nombre d'informations (voir schéma 1 ci-dessus).

Le nombre de points de troupe de chaque unité est noté sur une feuille de marque (au dos de la planche de pions, **à photocopier avant découpe**) qui permet de comptabiliser les pertes subies par les unités.

1.2 - Chefs

Chaque joueur possède des chefs qui représentent :

– le général Lee et ses quatre commandants de corps pour le joueur sudiste;

– les généraux Hooker, Meade et le commandant du corps de cavalerie pour le joueur nordiste.

Ces chefs sont représentés par des pions présentant, au verso, un portrait d'époque et des indications chiffrées (voir schéma 2).

2 - Séquence de jeu

Curseur Tour
(Jeff. Davis au verso)

Une partie se déroule en un certain nombre de tours de jeu, selon le scénario. Chaque tour de jeu se décompose de la façon suivante :

A - Phase d'événements

Les joueurs déterminent les événements suivants, dans l'ordre indiqué (voir 3) :

– météo pour le tour;

– remplacement éventuel de Hooker;

– détermination du premier joueur pour le tour;

– entrée éventuelle de l'armée du Potomac;

– entrée éventuelle du corps de Stuart.

B - Tour du premier joueur

1 - Phase administrative

Le joueur place sur la carte les leurres dont il dispose, retourne les unités découvertes au tour précédent et regroupe ses unités sous des marqueurs *Force* (voir 7.2). Il vérifie les lignes de communication de ses différents chefs et unités (voir 4.5).

Enfin, le joueur jette 1d6 et ajoute la valeur de commandement de son général en chef pour obtenir le nombre de points de commandement dont il dispose pour ce tour (voir 4.6).

2 - Phase de mouvement

Le joueur dépense ses points de commandement afin de faire agir ses unités. Le joueur bouge ses unités, crée des détachements ou les rattache, construit des défenses, conduit des reconnaissances de cavalerie et des opérations du génie, dans l'ordre désiré (voir 5 et 6).

Le joueur adverse peut tenter de réagir à ces actions (voir 6.5). Les unités ayant fait des marches forcées vérifient une éventuelle perte de traînards, les unités n'ayant pas bougé peuvent récupérer des traînards (voir 5.4).

3 - Phase de « marche au son du canon »

Les unités du joueur adverse qui se trouvent à un ou deux points de mouvement d'une case comportant un marqueur *Bataille* peuvent y pénétrer si le joueur qui les contrôle le désire.

4 - Phase de combat

Les combats se déroulent entre unités ennemies se trouvant dans une même case. Un marqueur *Bataille* est laissé dans les cases occupées par des unités des deux joueurs à la fin de cette phase.

C - Tour du second joueur

Les phases 1 à 4 sont répétées pour le second joueur, les rôles étant inversés.

Le tour de jeu est maintenant terminé, le curseur *Tour* est avancé d'une case.

3 - Evénements

3.1 - Détermination de la météo

Marqueur Pluie

Au début de chaque tour, le joueur sudiste lance 1d6 pour déterminer le temps. Sur un résultat de **6**, il pleut pour ce tour. Le joueur place sur le compte-tour le marqueur *Pluie*.

Effets de la pluie :

– le nombre de points de mouvement (PM) de chaque unité est réduit de **1**.

– la traversée d'une rivière par un gué est interdit (la connection devient infranchissable).

– la traversée d'un *creek* (petit cours d'eau) par un gué coûte **+ 1 PM**.

3.2 - Remplacement de Hooker

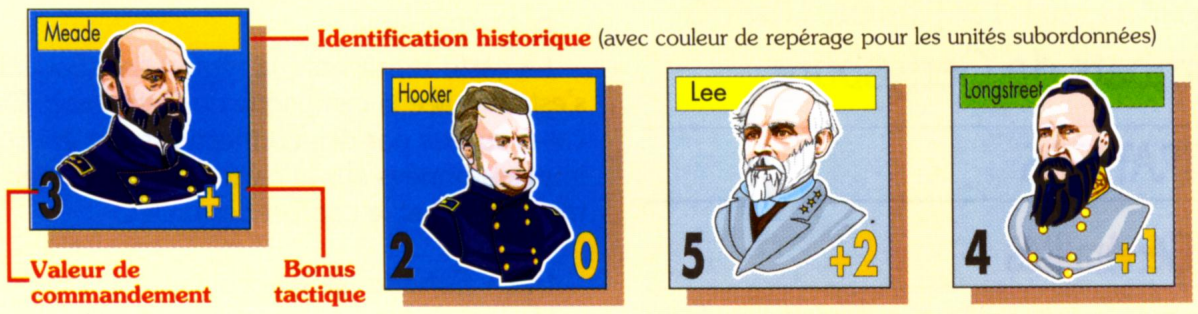
A partir du tour 4 (28 juin), le joueur nordiste jette un dé : sur un résultat de 4, 5 ou 6, Hooker est remplacé. A chaque nouveau tour, **1** est ajouté au jet de dé. Dès que Meade est nommé, le pion Hooker est retiré du jeu et remplacé par le pion Meade.

3.3 - Détermination du premier joueur

Tant que Hooker commande l'armée du Poto-

SCHÉMA 2 : PIONS DE CHEFS

(au recto, drapeau de l'Union ou de la Confédération selon le cas)



Dessins infographiques de Christophe Camilotte © VaeVictis, Histoire & Collections 1996

mac, le joueur sudiste décide s'il désire être le premier ou le second joueur de ce tour. Si Meade est en charge, le joueur sudiste jette 1d6 : de 1 à 5, il choisit; avec un 6, le joueur nordiste choisit qui commence.

3.4 - Arrivée de l'armée du Potomac et de Stuart

● A partir du tour 1 (22 juin), le joueur nordiste jette le dé et consulte la table d'entrée de l'armée du Potomac.

● A partir du tour 3 (26 juin), le joueur sudiste jette le dé et consulte la table d'entrée de Stuart. Cette phase est sautée si l'option 1 de la règle 9.1 est en vigueur.

Si Stuart ou l'armée du Potomac entrent ce tour, ils sont placés sur la carte au début de la phase administrative du joueur correspondant (voir règle 9.1).

4 - Organisation et commandement

4.1 - Généralités

Afin de fonctionner au maximum de leurs potentiels, les unités doivent se trouver dans le rayon de commandement de leurs chefs, c'est-à-dire tracer une ligne de communication jusqu'à eux. L'organisation des deux armées est sensiblement différente et est détaillée ci-dessous et dans l'organigramme de la feuille de marque.

4.2 - L'armée de Virginie du Nord (CSA)

L'armée sudiste est commandée par Robert E. Lee avec, sous ses ordres directs, trois commandants de corps d'infanterie et un commandant de corps de cavalerie, qui contrôlent eux-mêmes des divisions ou des brigades. Lee peut commander directement une division ou une brigade sans passer par son commandant de corps.

4.3 - L'armée du Potomac (USA)

L'armée nordiste est commandée par Joe Hooker (ou George G. Meade après le remplacement de Hooker) qui a sous ses ordres directs sept corps d'infanterie, un corps d'artillerie de réserve et un commandant de corps de cavalerie, qui contrôle lui-même des divisions. Hooker peut commander directement les divisions de cavalerie.

4.4 - Mort des chefs

Par simplification, les chefs présents dans le jeu ne peuvent jamais être tués ou capturés (on considère en fait, au pire, qu'ils sont remplacés par quelqu'un d'équivalent). Un pion chef seul dans une case occupée par l'ennemi est simplement replacé avec l'unité amie la plus proche.

4.5 - Ligne de communication

Une unité d'infanterie doit être capable de tracer une ligne de communication (LdC) vers son commandant de corps ou son général en chef pour le Sudiste, ou vers son général en chef pour le Nordiste. Un commandant de corps sudiste doit être capable de tracer une LdC jusqu'à Lee.

Cette ligne de communication ne peut pas excéder **six points de mouvement** et ne doit pas être bloquée par la présence d'unités ennemies dans une des cases qu'elle traverse.

Cette LdC n'est pas affectée par le terrain qui se trouve dans les cases, ni par la présence de leurres, mais elle ne peut pas traverser un terrain infranchissable.

4.6 - Points de commandement (PC)

Afin de faire agir ses unités, un joueur dépense les points de commandement obtenus au début du tour (1d6 + valeur de commandement du

Curseur PC

général en chef). Une fois que le prix est payé pour l'unité ou la pile d'unités (on déplace le curseur PC sur la grille), celles-ci peuvent effectuer les actions désirées par le joueur. Il n'y a pas de limitations au nombre d'actions que peut faire une unité ou une pile d'unités, si ce n'est son potentiel de points de mouvement. En d'autres termes, activer une unité ou une pile d'unités coûte 1 PC mais faire des actions avec cette unité ou cette pile d'unités activée coûte simplement des points de mouvement à l'unité.

Commander une unité ou une pile qui a une LdC valide coûte **1 PC**.

Commander une unité ou une pile qui n'a pas de LdC valide coûte **2 PC**.

Commander un général sudiste ou Pleasanton (nordiste) est gratuit s'ils ont une LdC valide. Dans le cas contraire, le coût est de **1 PC**.

Note : les généraux commandants les corps sudistes donnent un avantage en flexibilité de commandement au joueur confédéré.

Non commandé

4.7 - Unité non commandée

Une unité non commandée, c'est-à-dire qui n'a pas de LdC valide, est limitée dans ses actions :

– elle n'a de LdC valide vers aucun chef : elle ne peut pas faire de marche forcée. Si elle combat, elle ne peut choisir que les options tactiques *Escarmouche*, *Recul en ordre*, *Repli* (voir 8.2).

– elle a une LdC valide vers son chef qui, lui, n'a pas de LdC vers son général en chef : elle ne peut pas choisir les options *Assaut général* et *Tenir* (voir 8.2).

5 - Mouvement

Chaque type de troupe dispose d'un certain nombre de points de mouvements (PM) qui ne sont pas indiqués sur les pions. Ces valeurs sont :

– Chefs : **6 PM**
– Infanterie, artillerie et chariots : **4 PM**
– Cavalerie : **6 PM**

5.1 - Généralités

Les cases sur la carte sont reliées entre elles par différents types de connection. Les unités doivent payer le coût exprimé en points de mouvement de chaque type de connection pour se déplacer de case en case. Le détail de ces coûts est donné sur la table des effets du terrain.

On dit que deux cases sont adjacentes si elles sont reliées entre elles par une connection franchissable.

Une unité peut dépenser tout ou partie de ses points de mouvement mais jamais les sauvegarder d'un tour à l'autre.

Durant la phase de mouvement, un joueur peut déplacer tout ou partie de ses unités, individuellement ou bien empilées.

Le mouvement s'effectue unité par unité ou pile d'unités par pile d'unités, dans l'ordre voulu par le joueur.

Le mouvement d'une unité ou d'une pile d'unités donnée doit être terminé avant que le mouvement d'une autre commence.

5.2 - Limitations de mouvement

Quand une unité ou une pile d'unités pénètre dans une case où se trouvent des unités ennemies (qui ne sont pas que des leurres), son mouvement s'arrête pour ce tour.

Une unité qui commence son tour dans une case occupée par l'ennemi ne peut quitter cette case que si un chef est présent avec elle. Dans ce cas, le joueur doit réussir un jet de dé inférieur ou égal à la valeur de commandement de ce chef.

5.3 - Empilement

L'empilement est illimité à l'intérieur d'une même case. Par contre, pas plus de **deux corps d'infanterie + une division de cavalerie** (pour le Nordiste) et **trois divisions + deux brigades de cavalerie** (pour le Sudiste) ne peuvent se déplacer ensemble comme une pile pendant le mouvement. Les leurres et les chefs ne comptent pas dans ces limites.

Quand une pile se déplace, elle le fait à la vitesse de l'unité la plus lente.

Les unités se déplaçant comme une pile doivent toutes avoir la même case d'origine et une pile ne peut pas laisser des unités derrière elle dans les cases qu'elle traverse. En d'autres termes, une pile s'étant déplacée doit comporter les mêmes unités à l'arrivée qu'au départ.

Si un empilement complet fait une marche forcée (voir 5.4), les pertes en traînards sont alors déteminées pour **chaque** unité de la pile.

Si une pile d'unités se sépare en plusieurs nouvelles piles au début d'une phase de mouvement, alors chaque nouvelle pile doit recevoir un (ou deux suivant le cas) PC afin de pouvoir agir.

5.4 - Marches forcées et traînards

Une unité qui possède une LdC avec son chef direct peut entreprendre une marche forcée. Elle bénéficie alors d'un mouvement accru : **+ 2 PM**. Elle risque néanmoins de perdre des hommes en route et elle devient fatiguée en cas de combat.

Sitôt que le mouvement d'une unité ayant fait une marche forcée est terminé, le joueur jette un dé et consulte la table des marches forcées afin de déterminer le nombre de traînards et déserteurs. De la même manière, chaque unité d'une pile qui fait une marche forcée doit tester séparément.

Une unité qui ne bouge pas pendant un tour complet (donc sans mouvement de réaction ni marche au son du canon) récupère automatiquemernt un point de troupe, deux si le joueur réussit un jet de dé de 5 ou 6.

Une unité qui a fait une marche forcée et qui termine son mouvement dans une case occupée par l'ennemi reçoit un marqueur *Fatigue* : ses points de combat sont divisés par deux. Le marqueur *Fatigue* est retiré à la fin du tour.

5.5 - Transport ferroviaire

Les unités du joueur nordiste ont la possibilité de se déplacer par voie de chemin de fer. Pour ce faire, elles doivent dépenser **2 PM** et se trouver sur une case de voie ferrée. Un mouvement par rail peut être combiné dans n'importe quel ordre avec un mouvement normal (hors marche forcée), du moment que la capacité de PM des unités n'est pas dépassée. Pour ce faire, il suffit de pénétrer dans une case où passe une voie ferrée. L'unité peut alors se déplacer de **huit** connections de chemin de fer dans le tour.

Le mouvement par rail est limité à un corps par tour (au total).

Une unité peut toujours se déplacer normalement le long d'une voie ferrée en dépensant 2 PM par connection.

6 - Actions

Chaque unité peut, pendant la phase de mouvement, effectuer des actions en dépensant des

points de mouvement. Mouvements et actions peuvent être effectués dans n'importe quel ordre, dans la limite des PM.

Pour leur part, les unités du joueur adverse peuvent également tenter de réagir à des mouvements.

6.1 - Création de détachements

Détachement

Les joueurs peuvent créer des détachements, qui symbolisent en fait des unités plus petites que celles qui sont en jeu. Pour ce faire, au début de la phase de mouvement d'une unité, le joueur coche sur sa feuille de marque les points de troupe qu'il détache de l'unité donnée et les assigne à un détachement. Ce détachement est directement subordonné au même chef que son unité d'origine. Le joueur note alors sur la feuille de marque le nom de l'unité-mère et place le pion détachement dans la même case.

Pour rattacher un détachement, l'opération inverse est effectuée dans les mêmes conditions, l'unité-mère et son détachement doivent se trouver dans la même case au début de la phase de mouvement et non engagées dans une bataille.

Créer un détachement coûte **1 PM** à l'unité-mère et au détachement créé.

Une unité ne peut former de détachement que si sa valeur tactique est égale ou supérieure à celle du détachement.

6.2 - Retranchement

Une unité qui ne se déplace pas pendant un tour complet peut construire des retranchements. Une pile d'unité qui construit des retranchements le fait pour chaque unité de la pile.

Procédure : au début de sa phase de mouvement, un marqueur *Construction de retranchement* est posé sur l'unité. Si, pendant sa phase de mouvement ainsi que pendant la phase de mouvement adverse qui suit, l'unité ne bouge pas (c'est-à-dire qu'elle n'effectue pas de mouvement de réaction ou de marche au son du canon), le marqueur est alors retourné sur sa face *Retranchement* au début de la phase de mouvement suivante.

Construction de retranchement (recto)

Retranchement terminé verso)

Un retranchement reste effectif tant que l'unité qui l'a construit reste dans la case. Au moment où une unité quitte cette case, son marqueur est retiré.

Les retranchements ne s'échangent pas entre unités. Un pion leurre ne peut pas construire de retranchements, sauf s'il est accompagné d'une véritable unité. Les deux unités peuvent alors construire des défenses.

Un retranchement multiplie par deux les points de troupe d'une unité en défense.

6.3 - Reconnaissances de cavalerie

Une unité ou une pile d'unités de cavalerie peut effectuer un mouvement de reconnaissance dans une case contenant uniquement des unités ennemies. L'unité ou la pile entre dans la case et le joueur révèle alors l'unité de cavalerie et déclare son intention de procéder à une reconnaissance.

Si le joueur ennemi ne possède aucune unité de cavalerie présente dans la case, la reconnaissance réussit et le joueur jette alors le dé sur la table de reconnaissance pour déterminer combien d'unités ennemies sont révélées, en fonction du nombre de points de troupe de cavalerie présents.

Si le joueur ennemi possède une ou plusieurs unités de cavalerie, il les dévoile et on fait la différence entre les points de troupe des unités faisant la reconnaissance et ceux faisant écran. Si cette différence est nulle ou négative, la reconnaissance échoue automatiquement. Si cette différence est positive, le joueur jette un dé et consulte le résultat sur la table de reconnaissance, à la colonne correspondant à la différence en points de troupe.

Si une reconnaissance réussit et qu'il y a au moins un leurre présent dans la case reconnue, alors celui-ci est retourné en priorité et éliminé.

Modificateurs :

– valeur tactique des unités tentant la reconnaissance (ou différence entre la valeur tactique des unités faisant la reconnaissance et celles faisant écran);

– modificateur de Stuart s'il est présent : **+ 1**.

Recul après reconnaissance

A la fin d'une reconnaissance, le joueur propriétaire peut faire reculer l'unité ou la pile d'unités de cavalerie de la case contrôlée par l'ennemi afin d'éviter le combat. Le joueur jette 1d6 pour chaque unité de cavalerie qui recule (le joueur sudiste retranche **1** au dé) :

– présence d'unités de cavalerie ennemies : sur un jet de dé de 4, 5 ou 6, l'unité perd **1** point de combat.

– pas de cavalerie adverse : sur un jet de dé de 5 ou 6, l'unité perd **1** point de combat.

L'unité recule dans sa case d'origine.

Recul avant combat

Une unité de cavalerie présente dans une case où pénètre une unité ennemie peut, durant la phase de combat, reculer avant celui-ci. La procédure est la même que décrite précédemment (test de recul). L'unité ne peut pas reculer dans la case d'où vient l'ennemi.

6.4 - Opérations de génie

● Destruction et réparation de ponts

Pont détruit

Une force d'au moins **4 points de troupe d'infanterie** peut détruire un pont sur une connection reliée à sa case. L'unité ou la pile doit dépenser **2 PM**. Si une unité ennemie est présente dans la case de l'autre côté du pont, l'unité ou la pile doit dépenser **3 PM**. On place alors un marqueur *Pont détruit*. Un pont détruit empêche le mouvement et les LdC entre les cases reliées par cette connection.

De même, une unité d'au moins **4 points de troupe d'infanterie** peut réparer un pont détruit sur une connection reliée à sa case. L'unité doit dépenser la totalité de ses PM. Si une unité ennemie est présente de l'autre côté de la rivière, l'opération n'est pas possible.

● Destruction et réparation de voies ferrées

Voie ferrée ou gare détruite

Une force d'au moins **trois** points de troupe (infanterie ou cavalerie) peut détruire une gare ou une voie ferrée dans sa case. L'unité ou la pile doit dépenser **2 PM**. On place alors sur cette case un marqueur *Voie ferrée ou gare détruite*.

Une force d'au moins **4 points de troupe d'infanterie** peut réparer une gare ou une voie ferrée dans sa case, en dépensant **2 PM**.

Note : le symbole *Gare* dans une case (symbole imprimé sur la carte) indique un objectif pour les conditions de victoire.

Important : aucune opération de génie ne peut être effectuée dans une case également occupée par le joueur adverse.

6.5 - Actions de réaction

Durant une phase de mouvement, les unités de l'autre joueur peuvent réagir dans certaines limites et sous certaines conditions.

Quand une unité ou une pile d'unités adverses pénètre dans une case adjacente au cours de son mouvement, une unité ou une pile d'unités amies peut tenter une réaction. Pour ce faire, le joueur doit obtenir, avec 1d6, un chiffre inférieur ou

EXEMPLE DE RECONNAISSANCE

(voir Règle 6.3)

Pendant son tour, le joueur sudiste décide de tenter une reconnaissance sur Hanover, où se trouvent des pions nordistes.

Joueur sudiste : Stuart (pion de chef), Fitz Lee et Chambliss.

Joueur nordiste : Howard, Slocum, détachement de cavalerie n° 1 et deux leurres.

Procédure :

Le joueur sudiste dépense 1 PC et pénètre avec ses deux brigades de cavalerie et Stuart dans Hanover. Il dévoile les pions et annonce au joueur nordiste son intention de tenter une reconnaissance. Ce dernier annonce qu'il possède une unité de cavalerie et la dévoile.

On fait la différence entre les points de troupes montées sudistes et nordistes, pour un résultat final de (2 + 2) – 2 = **2** en faveur du joueur sudiste.

On calcule les modificateurs au dé :

– différence entre la valeur tactique moyenne des unités faisant la reconnaissance et celles faisant écran : la moyenne de valeur des unités sudistes est 2, la valeur nordiste est 1 (détachement de cavalerie). La différence est de **+ 1** pour le joueur sudiste.

– présence de Stuart : **+ 1**

Le modificateur final au jet de dé sudiste est **+ 2**.

Le joueur obtient 5 au dé, pour un résultat final de **7**, ce qui donne, dans la colonne 1-2, un résultat de deux pions à dévoiler par le joueur nordiste.

Ce dernier est obligé d'indiquer au moins un des leurres présents dans la pile. Pour le deuxième pion à révéler, il est libre de choisir un des deux corps d'infanterie ou bien son deuxième pion leurre.

Après cette reconnaissance, le joueur sudiste veut faire reculer ses unités de cavalerie dans Littlestown (case d'origine). Pour ce faire, il jette deux dés (un pour chaque brigade) et obtient 5 et 4. Le joueur sudiste retranche 1 à son jet de dé pour un résultat final de 3 et 4. Comme il y a présence d'unités de cavalerie ennemies, une des brigades du joueur sudiste perd **1** point de troupe. Le joueur coche cette perte sur sa feuille de marque. ❐

égal à la valeur de commandement du chef de plus haut rang présent dans la case (**ou** de l'unité ayant la valeur tactique **la plus importante** si aucun chef n'est présent).

Si l'unité ou la pile d'unités amie n'a pas de LdC avec son chef direct ou avec son général en chef, on ajoute **1** au dé.

Si le test réussit, l'unité ou la pile d'unités peut alors :

– intercepter la force ennemie en pénétrant dans sa case. Le mouvement de celle-ci est alors terminé.

– reculer d'une case. Le mouvement de la pile ennemie peut se poursuivre normalement.

Il peut y avoir autant de tentatives de réactions possibles par tour qu'il y a d'opportunités de réagir mais **une seule** unité ou pile d'unités peut réagir au mouvement d'une unité ou d'une pile d'unités ennemie.

Le type de connection avec la case adjacente intervient dans la tentative d'interception : pour une connection à 2 PM, le joueur ajoute **1** au dé de réaction.

7 - Leurres et Forces

7.1 - Pions leurres

Pion leurre

Les joueurs disposent de leurres d'infanterie et de cavalerie. Ces leurres se déplacent de la même façon que de véritables unités (exception : déplacer un leurre seul ne coûte pas de PC mais le joueur est libre d'annoncer une —fausse — dépense d'un point à son adversaire). Les leurres ne peuvent effectuer aucune action autre que le déplacement mais peuvent faire semblant de se retrancher (voir 6.2).

Tout pion leurre est immédiatement révélé de la façon suivante :

– s'il n'y a que des leurres dans une case et qu'une unité adverse termine son mouvement ou réussit une interception dans cette case;

– s'il n'y a que des leurres dans une case qui empêche l'adversaire de tracer une LdC entre des unités et leur chef (et qu'il n'y pas d'alternative à la LdC);

– dès qu'un combat s'engage dans une case;

– s'il y a une reconnaissance contre une case qui ne contient que des leurres.

Au début de sa phase administrative, le joueur replace sur la carte les leurres qui ont été précédemment découverts, dans toute(s) case(s) de son choix contenant déjà des pions amis.

7.2 - Pions *Force*

Pion Force

Chaque joueur dispose de pions *Force* pour masquer l'importance réel des regroupement d'unités. Au début de son tour, un joueur peut remplacer une pile d'unités par un marqueur *Force*. Les unités sont alors placées sur la case correspondante de l'aide de jeu, hors de la vue du joueur adverse. Les unités qui constituent une *Force* sont révélées normalement.

8 - Combat

Un combat se déroule dans les cases occupées par des unités des deux camps. Le joueur dont c'est la phase de combat résout ses combats dans l'ordre qu'il désire, il est considéré comme l'attaquant; le joueur dont ce n'est pas la phase de combat est considéré comme le défenseur.

Le combat est obligatoire dans toutes les cases occupées par des unités des deux camps.

8.1 - Procédure

La procédure suivante est employée pour tous les combats :

1. Les joueur choisissent chacun secrètement une tactique et la révèlent simultanément, avant de dévoiler leurs unités.

2. Par commodité, pour les batailles importantes, les joueurs peuvent placer leurs unités dans les cases de bataille prévues à cet effet sur la carte et mettent, pour mémoire, un marqueur *Bataille* sur la case concernée. Ils calculent ensuite leur nombre de points de combat.

Marqueur Bataille

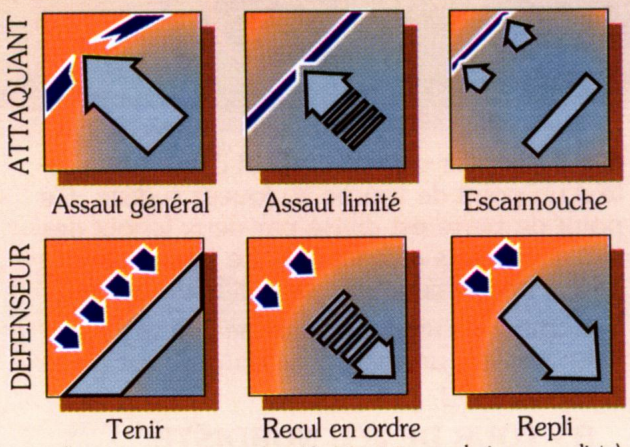
3. Chaque joueur détermine, selon ses points de combat, la colonne correspondante dans la table de résolution.

4. Chaque joueur jette 1d6 et applique les éventuels modificateurs. Le résultat indique le nombre de points de troupe perdus par l'adversaire. Les pertes sont appliquées simultanément par les deux joueurs.

5. Le joueur qui doit reculer ou qui a choisi l'option *Recul en ordre* ou *Repli* effectue son mouvement. Si des troupes des deux joueurs restent présentes dans la case à la fin du combat, le marqueur *Bataille* reste sur la case.

8.2 - Options tactiques

Au début du combat, chaque joueur choisit secrètement une tactique :



(les six marqueurs présentés ici sont ceux du joueur sudiste)

– pour l'attaquant : *Assaut général*, *Assaut limité* ou *Escarmouche*.

– pour le défenseur : *Tenir*, *Recul en ordre* ou *Repli*.

Une fois les tactiques révélées, les joueurs consultent le tableau de durée des combats afin de savoir combien de rounds va durer ce combat et quel va être le multiplicateur des pertes, qui s'applique aux deux camps.

8.3 - Calcul des points de combat

Le choix de la tactique affecte également certains points de troupe et les points de combat de l'artillerie. Le multiplicateur, selon la tactique, est indiqué sur la table correspondante. De plus, le nombre de points de troupes dépend également du terrain, d'éventuelles positions retranchées et de la fatigue (voir la table). Chaque joueur détermine ainsi la somme de ses points de combat, en arrondissant les fractions à l'entier supérieur.

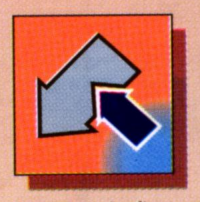
8.4 - Résolution de combat

Chaque joueur, selon le nombre de points de combat, jette le dé et applique les modificateurs de la table de combat. Les résultats sont exprimés en nombre de points de troupe perdus par l'adversaire.

Les pertes, arrondies à l'entier supérieur en cas de fraction, doivent être réparties équitablement par le joueur propriétaire entre toutes les unités présentes. Il ne peut éliminer une unité qu'avec le reliquat des points non distribuables. Le joueur coche les cases correspondantes sur la feuille de marque pour chaque unité.

8.5 - Modificateurs au dé

Certains modificateurs s'appliquent dans des conditions particulières.


Attaque de flanc
(ici par unité nordiste)

Attaque de flanc : un attaquant peut bénéficier du bonus d'attaque de flanc si au moins deux unités ou piles d'unités entrent dans une case occupée par l'ennemi par deux connections différentes, **dans le même tour**.

Défenseur encerclé : s'applique à des unités encerclées suite à une interdiction de recul (règle 8.6).

Différence des valeurs tactiques : les joueurs font la différence entre les moyennes des valeurs tactiques de l'attaquant et du défenseur. Le joueur avec la meilleur moyenne ajoute le résultat (en valeur absolue) à son dé, l'autre joueur la retranche. Exemple : des unités avec une moyenne de valeur tactique de **2** attaquent un défenseur avec une moyenne de **4**. La différence est de **2** : l'attaquant retranche 2 à son dé, le défenseur ajoute 2.

8.6 - Test de recul

A la fin d'un round de combat, dès qu'une force a subi au moins 20 % de pertes par rapport à son total de points de troupe au début du combat (non modifiés et hors artillerie), elle est obligée de tester son moral. Le joueur jette 1d6 et doit obtenir un chiffre inférieur ou égal à la valeur tactique moyenne de la force. Pour ce test uniquement, la valeur moyenne est modifiée par le bonus tactique d'un chef éventuellement présent.

Si le test échoue, la force est obligée de reculer vers une case libre d'unités ennemies, à travers une connection franchissable autre que celles par lesquelles sont venus les attaquants. Dans le cas ou elle ne pourrait pas reculer, la force reste dans la case mais reçoit un marqueur *Encerclé*. Le recul est possible dans une case occupée par de la cavalerie ennemie mais la force reculant perd un point de troupe (perte assignée au choix du joueur).

Encerclé
(ici unité nordiste)

Une force ou une unité encerclée combat avec un modificateur négatif tant que le marqueur est présent.

Une force encerclée retire son marqueur au moment où elle peut faire un mouvement de recul ou quand elle peut quitter la case.

8.7 - Recul après combat

A la fin du combat (c'est-à-dire du nombre de rounds résultant des choix tactiques), un joueur défenseur ayant choisi la tactique *Recul en ordre* ou *Repli* doit reculer, même si son adversaire a échoué à un test de moral et a dû reculer.

Si aucun des joueurs n'est dans l'obligation de reculer, ils peuvent décider de le faire : si les deux joueurs souhaitent reculer leur force, celui possédant, dans l'ordre, le meilleur chef ou la meilleur valeur tactique moyenne, peut choisir de reculer en premier ou en second. Le choix de reculer ou non se décide simultanément en présentant un marqueur *Recul*.

8.8 - Gagnant et perdant

Si le choix de reculer est un choix tactique, c'est une victoire mineure pour celui qui ne recule pas.

Si le recul est obtenu suite à un test ayant échoué et que la force qui recule est inférieure

EXEMPLE DE COMBAT

(voir Règle 8)

A - TOUR DE JEU SUDISTE

A la fin d'une phase de mouvement sudiste, les unités sont placées de la manière suivante :

Joueur sudiste :

– à Heidlesburg : Early, Johnson, Rodes, Ewell.

– à Gettysburg : Anderson.

Joueur nordiste :

– à Gettysburg : Buford

– sur la case verte de Fairfield Pike : Reynolds, Howard.

Pendant la phase de combat, le joueur sudiste attaque la division de cavalerie de Buford avec la division Anderson.

1. Choix des tactiques

Ignorant la valeur de l'unité adverse, le joueur sudiste choisit l'option *Escarmouche*, le joueur nordiste choisit l'option *Tenir* car il veut garder le contrôle de la ville.

2. Calcul des points de combat

Les joueurs révèlent leur unité et calculent leurs points de combat :

– Sudiste : 1 point d'artillerie x 1/2 (escarmouche en terrain défensif) + 8 points de troupe (voir feuille de marque) = **9** points de combat;

– Nordiste : 5 points de troupe (feuille de marque) x 1/2 (cavalerie en terrain défensif) = **3** points de combat.

3. Calcul des modificateurs

– Sudiste : la différence des valeurs tactiques (2 – 1) donne **+ 1** mais *Défenseur en terrain défensif* donne **1 colonne** à gauche.

– Nordiste : **1 colonne** à droite pour le terrain défensif, + 1 au dé pour le choix de la tactique *Tenir* et – 1 au dé pour la différence des valeurs tactiques, soit un modificateur final de **0**.

Escarmouche et *Tenir* donnent un combat qui dure un seul round, les pertes étant divisées par deux.

4. Résolution du combat

– Sudiste : avec 9 points de force moins une colonne, le Sudiste utilise la colonne 4-6. Le joueur obtient un 4 au dé modifié en **5** et n'inflige aucune perte.

– Nordiste : avec 3 points de force plus une colonne, le joueur nordiste utilise la colonne 4-6. Le joueur obtient un **6** et cause une perte d'un point de troupe au joueur sudiste. Ce point de perte est divisé par deux (choix des tactiques) mais arrondi à **1**. Le joueur sudiste coche immédiatement sa feuille de marque.

Comme aucun des joueurs ne doit ni ne souhaite reculer, un marqueur *Bataille* est placé sur Gettysburg.

B - TOUR DE JEU NORDISTE

Phase de mouvement : le joueur nordiste envoie Reynolds et Howard dans Gettysburg.

Phase de marche au son du canon : le joueur sudiste envoie Ewell et ses trois divisions dans Gettysburg (distance de 2 PM).

1. Choix des tactiques

Le joueur nordiste est l'attaquant et il choisit un *Assaut limité*, le joueur sudiste choisit *Tenir*, le combat durera deux rounds, les pertes n'étant pas modifiées.

2. Calcul des points de combat

– Sudiste : 15 points d'artillerie (5 x 3 = 15) et 27 points de troupe (Anderson ayant subi une perte) pour un total de points de combat de 42;

– Nordiste : 2 points d'artillerie et 24 points de troupe pour un total de 26 points de combat.

3. Calcul des modificateurs

– Sudiste : une colonne à droite (terrain défensif), + 1 pour la tactique, + 1 pour la présence d'Ewell (bonus tactique), – 1 pour la différence de valeur tactique moyenne (Sudiste 2 et Nordiste 3) pour un total de **+ 1**;

– Nordiste : une colonne à gauche (terrain défensif) et +1 pour la différence des valeurs tactiques.

4. Résolution du combat

– Sudiste : avec 42 points de combat et une colonne à droite, le Sudiste utilise la colonne 61-80. Avec un résultat de 5 au dé (+ 1), le joueur inflige une perte de **4 points** de troupes au Nordiste.

– Nordiste : avec 24 points de troupe et un décalage d'une colonne à gauche, le joueur nordiste utilise la colonne 16-21. Il inflige une perte de **2 points** de troupe au joueur sudiste.

Le joueur nordiste coche deux cases à Reynolds et une case à Howard et Buford, le Sudiste une case à Rodes et Johnson.

Deuxième round :

Le Sudiste dispose maintenant de 40 points de combat, le Nordiste de 22. Les modificateurs restent les mêmes.

Le Sudiste inflige **3 points** de perte à son adversaire, le Nordiste **1 point**.

Le joueur sudiste coche une case à Early, le Nordiste une case à chacune de ses unités.

A la fin du combat, comme le joueur nordiste voit ses pertes totales dépasser 20 % de son effectif original (20 % de 24 = 5), il doit tester pour le recul. Le joueur obtient 3 au dé, ce qui est inférieur à la meilleure valeur tactique présente (Reynolds : 4). Le joueur nordiste reste dans Gettysburg, le joueur sudiste et le marqueur *Bataille* aussi. ❐

Note : cet exemple est bien sûr inspiré du déroulement historique du premier jour de la bataille de Gettysburg.

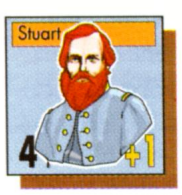
à 20 points de troupe (infanterie + cavalerie), c'est une victoire mineure.

Si la force qui recule est supérieure à 20 points de troupe, c'est une victoire majeure.

Si les deux forces reculent (volontairement ou non), aucun camp ne marque de points.

9 - Options de jeu

9.1 - Arrivée de Stuart



En début de partie, le joueur sudiste choisit une option en ce qui concerne le corps de cavalerie de Stuart. L'option 2, historique, s'applique par défaut.

1. Lee n'envoie pas Stuart dans son raid sur les arrières de l'armée du Potomac et, dans ce cas, Stuart et les trois brigades de cavalerie sont en jeu au début de chaque scénario.

2. Stuart est parti faire son raid et se retrouve séparé de Lee par l'armée du Potomac. Dans ce cas, à partir du tour 3, le joueur sudiste jette un dé pour savoir si Stuart apparaît sur la carte : sur un résultat de 5 ou 6, Stuart entre en jeu. On ajoute **1** au dé pour chaque tour suivant.

Quand Stuart apparaît, le joueur sudiste détermine, avec 1d6, la case de placement : 1-2 : Z1, 3-4 : Z2, 5-6 : Z3. Si la case d'arrivée est occupée par une unité nordiste, Stuart est placé sur la case située à l'est de celle-ci. Le joueur peut décider de placer Stuart plus à l'est, dans ce cas, son entrée est retardée d'un tour et il est placé en O. Si les trois cases Z1, Z2 et Z3 sont occupées par des unités nordistes, Stuart entre en O avec un tour de retard.

Pour chaque tour, à partir du tour 3, dans lequel Stuart n'entre pas, le Sudiste gagne **1** point de victoire.

9.2 - Approvisionnement en munitions (règle optionnelle)

Afin de pouvoir mener un combat avec une totale efficacité, les troupes doivent être ravitaillées en munitions. Pour ce faire, les joueurs disposent chacun de cinq marqueurs *Chariot de munitions*.

Chariot de munitions

Chariot vide, munitions épuisées

Les unités incapables de tracer une LdC valide de **4 PM** vers un chariot de munitions **non épuisé** subissent les pénalités suivantes :

– en attaque, elles ne peuvent pas choisir l'option *Assaut général*;

– en défense, elles ne peuvent pas choisir l'option *Tenir*.

Un chariot de munitions ravitaille toutes les unités capables de tracer une LdC jusqu'à lui.

A la fin d'un combat, la réserve de munitions peut s'épuiser. A l'issue de chaque combat impliquant au moins **8** points de troupe de son côté, le joueur lance immédiatement un dé :

– si le combat a duré deux rounds, le chariot est vide sur un jet de 5 ou 6;

– si le combat a duré un seul round, le chariot est vide sur un jet de 6.

Un chariot sudiste épuisé est retiré du jeu.

Le joueur nordiste dispose pour sa part d'un dépôt de munitions à Harpers Ferry qui lui permet de recompléter ses chariots de munitions. Pour être recomplété, un chariot doit être capable de tracer une LdC valide de **4 PM** vers ce dépôt à la fin du tour.

Le dépôt de munitions fonctionne lui-même comme un chariot et toute unité nordiste capable de tracer une LdC de 4 PM jusqu'à lui est considérée ravitaillée. Le dépôt est automatiquement détruit si Harpers Ferry tombe aux mains des Sudistes.

Si une unité d'infanterie ou de cavalerie pénètre dans une case où se trouve un chariot seul, celui-ci est automatiquement capturé (le pion est remplacé par un chariot ami).

9.3 - Jeu en solitaire

Toutes les règles de mouvement caché, leurres et reconnaissances ne s'appliquent plus.

Au début de son tour, chaque camp jette normalement le dé pour connaître le nombre de PC disponibles. Par contre, dès qu'une unité ou une pile d'unités est activée, un dé est jeté, par type d'unités (infanterie ou cavalerie) dans la pile, pour connaître le nombre de PM réellement disponibles ;

– les unités qui disposent d'une LdC valide avec un chef (même si lui-même n'a pas de LdC valide avec son général en chef) jette **1d6 – 1** pour l'infanterie, l'artillerie, et les chariots de munitions et **1d6 + 2** pour la cavalerie.

– les unités qui n'ont pas de LdC valide vers un chef jette **1d6 – 2** pour l'infanterie, l'artillerie et les chariots et **1d6** pour la cavalerie.

– les chefs jettent **1d6 + 2** s'ils ont une LdC valide vers leur général en chef et **1d6 + 1** s'ils n'en ont pas.

Le nombre de PM d'une unité est toujours au moins d'**1 PM**.

Toutes les règles concernant la LdC restent valides.

SCÉNARIOS

Généralités

Le pion de réserve d'artillerie nordiste (Tyler) doit toujours être empilé avec une unité d'infanterie. Les leurres, les forces (et les chariots de munitions) sont placés par chaque joueur en secret au début de chaque scénario avec des unités amies.

Localité contrôlée

Une localité est contrôlée dès qu'une unité ou une pile d'unités d'au moins **4** points de troupe a dépensé 2 PM dans la case. Les marqueurs de contrôle permettent d'indiquer les localités contrôlées.

Sur la carte, les drapeaux indiquent les objectifs pour chaque camp.

Scénario 1 : 28 juin au 7 juillet

Ce scénario commence au tour 4 et se termine à la fin du tour 8.

● **Placement des unités sudistes**

Lee, Longstreet, Hood, Mc Laws, Pickett : Chambersburg (A)
Ewell, Johnson, Rodes : Carlisle (B)
Early : York (C)
Hill, Anderson, Heth, Pender : Fayetteville (D)
Jenkins : Mechanicsburg (E)
Corps de cavalerie de Stuart : (Z3) ou option historique (voir 9.1.2)
Jones, Robertson : Greencastle (G)
Imboden : (H)

● **Placement des unités nordistes**

Meade, Sickles, Sykes, Sedgwick, Tyler : Frederick (I)
Hancock : Frederick Junction (J)
Reynolds, Howard : (K)
Slocum : Knoxville (L)
Pleasanton, Kilpatrick : (M)
Buford : Boonsboro (N)
Gregg : (Y1)
Kelly : (P) en retranchement
Elliot : Harpers Ferry (R) en retranchement
Milices : Harrisburg (X)

Conditions de victoire

Le joueur sudiste marque des points de victoire **dès** qu'il contrôle les localités suivantes :
– Harrisburg : 3 points
– Hanover, Littlestown, Taneytown : 1 point
– Westminster : 2 points

Le joueur sudiste marque un point pour chaque gare suivante détruite (même si elles sont réparées par la suite) : York Haven, Hanover Junction, Sykesville, Beacham's Station et deux points pour Frederick Junction. Si le joueur nordiste détruit le pont de Harrisburg, le joueur sudiste marque deux points.

Si le joueur sudiste contrôle Gettysburg à la fin de la partie, il marque cinq points de victoire (il faut que la case Gettysburg ait été placée sous contrôle comme précédemment **et** qu'aucune unité nordiste ne s'y trouve à la fin de la partie).

Enfin, pour chaque **trois** points de troupe nordiste détruits (pertes uniquement), le joueur sudiste marque 1 point.

Le joueur nordiste marque 1 point de victoire par ville suivante qu'il contrôle : Sharpsburg, Williamsport et Hagerstown.

Pour chaque **deux** points de troupe sudiste détruits (pertes uniquement), le joueur nordiste marque 1 point.

Pour chaque victoire majeure remportée, un joueur marque 5 points. Pour chaque victoire mineure remportée, un joueur marque 1 point.

A la fin de la partie, on fait la différence des totaux sudistes et nordistes. Si cette différence est :
– supérieure à 26 points : victoire sudiste majeure;
– comprise entre 16 et 26 points : victoire sudiste mineure;
– comprise entre 10 et 15 points : campagne indécise;
– inférieure à 10 points : échec de l'invasion sudiste (résultat historique).

Scénario 2 : 22 juin au 13 juillet

Ce scénario dure 11 tours.

● **Placement des unités sudistes**

Au début du jeu :
Ewell, Jonhson, Early : Sharpsburg (U)
Rodes : (T)
Jenkins : (S)
Au 2e tour :
Lee, Longstreet, Pickett, Mc Laws, Hood : placés en (F)
Hill, Pender, Anderson, Heth : placés à Shepherdstown (V)
Corps de cavalerie de Stuart : entre au 2e tour en F ou V (ou une combinaison des deux) si l'option non historique est choisie.
Au 4e tour :
Imboden : placé en (H)
Jones, Robertson : placés à Williamsport (W).

● **Placement des unités nordistes**

Elliot : Harpers Ferry (R)
Kelly : (P)
Milices : Harrisburg (X)

L'arrivée sur la carte de l'armée du Potomac se fait de façon aléatoire et en deux fois.

Au tour 1, le joueur nordiste jette le dé, s'il obtient 5 ou 6, il place la première aile de l'armée du Potomac sur la carte et la seconde aile le tour suivant. On ajoute **1** au dé pour chaque tour après le premier, jusqu'à l'arrivée de l'armée.

Quand une aile entre, le joueur nordiste place l'aile en Y1 et Y2.

Première aile de l'armée du Potomac : Reynolds, Sickles, Howard, Kilpatrick.

Seconde aile : Hooker, Pleasanton, Hancock, Sykes, Slocum, Sedgwick, Tyler, Buford, Gregg.

Conditions de victoire

Le joueur sudiste marque des points de victoire **dès** qu'il contrôle un certain nombre de localités :
– Greencastle, Waynesboro, Chambersburg, Shippensburg, Newville, Carlisle, Mechanicsburg, Littlestown, Taneytown : 1 point par localité
– Gettysburg : 2 points
– York, Hanover, Westminster : 3 points
– Harrisburg, Harpers Ferry : 4 points par localité

Le joueur sudiste marque des points pour chaque gare suivante détruite :
– York Haven, Hanover junction, Sykesville : 1 point
– Beacham's Station, Frederick junction : 2 points

Si le joueur nordiste détruit le pont de Harrisburg, le Sudiste marque deux points.

Pour chaque **trois** points de troupe nordiste détruit (pertes uniquement), le joueur sudiste marque 1 point.

Le joueur nordiste marque des points, à la fin de la partie, pour le contrôle de chaque ville suivante :
– Sharpsburg, Williamsport, Hagerstown, Harpers Ferry : 1 point
– Gettysburg, Westminster : 2 points

Pour chaque **deux** points de troupe sudiste détruits (pertes uniquement), le joueur nordiste marque 1 point.

Pour chaque victoire majeure remportée, un joueur marque 5 points. Pour chaque victoire mineure remportée, un joueur marque 1 point.

On fait la différence des totaux sudistes et nordistes. Si cette différence est :
– supérieure à 30 points : victoire sudiste majeure;
– comprise entre 20 et 30 points : victoire sudiste mineure;
– comprise entre 10 et 19 points : campagne indécise;
– inférieure à 10 points : échec de l'invasion sudiste. ❐

Remerciements à Luc Olivier, Eric et Jean-Philippe Imbach pour les essais de mise au point.

RECONNAISSANCE

DÉ	Nombre de points de troupes 1-2	3-4	5 +
0	–	–	–
1	–	–	–
2	–	–	–
3	–	–	1
4	–	1	2
5	1	1	2
6	1	2	3
7	2	2	3
8	2	3	4

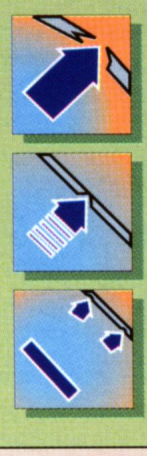
Le résultat indique le nombre d'unités révélées

Modificateurs
- Valeur tactique (ou différence des valeurs tactiques)
- Modificateur de Stuart si présent

TABLE DES TACTIQUES

x 2 / 2 — Nombre de rounds du combat

Multiplicateur des pertes



Tous les marqueurs présentés sur cette table sont ceux du camp nordiste.

Attaquant \ Défenseur	Tenir	Recul en ordre	Repli
Assaut général	x 2 / 2	x 1 / 2	x 0,5 / 1
Assaut limité	x 1 / 2	x 1 / 1	x 0,5 / 1
Escarmouche	x 0,5 / 1	x 0,5 / 1	x 0,25 / 1

TABLE DES MARCHES FORCÉES

DÉ	Points de troupe 5	6-9	> 9
1-3	–	–	–
4	–	1	1
5	1	1	1
6	1	1	2

Le résultat indique le nombre de points de troupe perdu

Modificateurs
- Chef de valeur de commandement de 4 ou 5 présent : – 1
- Unité avec 4 de valeur tactique : – 1

MODIFICATEURS DES POINTS DE COMBAT

Terrain	MODIFICATEURS DE L'ARTILLERIE Assaut général	Assaut limité	Escar-mouche	Tenir	Recul en ordre	Repli
Clair	x 3	x 2	x 1	x 3	x 2	x 1
Défensif	x 2	x 1	x 1/2	x 3	x 1	x 1

En montagne : l'artillerie compte pour zéro

MODIFICATEURS DE LA CAVALERIE
Défensif et montagneux : x 1/2

TABLE DES RÉSULTATS DE COMBAT

DÉ	NOMBRE DE POINTS DE COMBAT 1-3	4-6	7-10	11-15	16-21	22-29	30-40	41-60	61-80	81-100	101-150	151 +
-1	–	–	–	–	–	–	–	–	1	1	2	2
0	–	–	–	–	–	–	–	1	1	2	2	2
1	–	–	–	–	–	–	1	1	2	2	2	3
2	–	–	–	–	–	1	1	2	2	2	3	3
3	–	–	–	–	1	1	2	2	2	3	3	4
4	–	–	–	1	1	2	2	2	3	3	4	4
5	–	–	1	1	2	2	2	3	3	4	4	5
6	–	1	1	2	2	2	3	3	4	4	5	5
7	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6
8	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6
9	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7
10	2	2	2	3	4	4	5	5	6	6	7	8

Résultat exprimé en nombre de points de troupe perdus.

MODIFICATEURS
A = Attaquant
D = Défenseur

1 - Au nombre de points de troupe
- Attaquant fatigué : A x 1/2
- Défenseur retranché : D x 2

2 - Aux colonnes (D = droite, G = gauche)
- Attaque de flanc : A + 2D
- Défenseur encerclé : A + 3D
- Défenseur en montagne : A – 1G
- Défenseur en terrain défensif : A – 1G, D + 1D

3 - Au dé
- Bonus tactique d'un chef
- Attaque à travers un pont : A – 2
- Attaque à travers un gué : A – 3
- Défense en terrain clair : D + 1
- Différence des valeurs tactiques
- Choix de la tactique : Assaut général : A + 2; Tenir : D + 1; Repli : D - 1

SÉQUENCE DE JEU

Voir tous détails dans la Règle 2, page 28

A. PHASE D'EVENEMENTS
- détermination de la météo
- remplacement éventuel de Hooker
- détermination du premier joueur
- entrée éventuelle de l'armée du Potomac
- entrée éventuelle du corps de Stuart

B. TOUR DU PREMIER JOUEUR

1. Phase administrative
- placement des leurres et des forces
- vérification des lignes de communication
- détermination du nombre de points de commandement

2. Phase de mouvement

Le joueur dépense ses points de commandement pour faire agir ses unités. Les unités peuvent :
- se déplacer;
- créer des détachements;
- effectuer des opérations de génie;
- effectuer des reconnaissances.

Le joueur adverse peut effectuer des mouvements de réaction.

3. Phase de marche au son du canon

Le joueur adverse peut déplacer ses unités vers une case comportant un marqueur *Bataille*.

4. Phase de combat

Les joueurs effectuent les combats dans toutes les cases occupées par des unités des deux camps.

C. TOUR DU SECOND JOUEUR

Le second joueur effectue ses phases de la même manière, les rôles étant inversés.

ORDRE DE BATAILLE SUDISTE

Feuille de marque de l'armée de Virginie du Nord

(à photocopier avant de découper les pions)

GENERAL LEE

Imboden (cavalerie) | 3 | 2 | 1 |

-1 = **moins 1** au dé de combat

GENERAL LONGSTREET (I^er Corps)

McLaws | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | -1 2 | -1 1 |

Hood | 6 | 5 | 4 | 3 | -1 2 | -1 1 |

Pickett | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | -1 2 | -1 1 |

GENERAL EWELL (II^e Corps)

Early | 6 | 5 | 4 | 3 | -1 2 | -1 1 |

Johnson | 6 | 5 | 4 | 3 | -1 2 | -1 1 |

Rodes | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | -1 2 | -1 1 |

Jenkins (cavalerie) | 2 | 1 |

GENERAL A.P. HILL (III^e Corps)

Anderson | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | -1 2 | -1 1 |

Heth | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | -1 2 | -1 1 |

Pender | 6 | 5 | 4 | 3 | -1 2 | -1 1 |

GENERAL J.E.B. STUART (corps de cavalerie)

Fitz Lee (cavalerie) | 2 | 1 |

Chambliss (cavalerie) | 2 | 1 |

Hampton (cavalerie) | 3 | 2 | 1 |

Robertson (cavalerie) | 1 |

Jones (cavalerie) | 3 | 2 | 1 |

Détachements *(à discrétion du joueur)*

Infanterie A | 4 | 3 | 2 | -1 1 |

Infanterie B | 4 | 3 | 2 | -1 1 |

Infanterie C | 4 | 3 | 2 | -1 1 |

Stockage des forces

1
2
3
4
5

Compteur des points de commandement (PC)

11	10	9	8
7	6	5	4
3	2	1	0

ORDRE DE BATAILLE NORDISTE

Feuille de marque de l'armée du Potomac

(à photocopier avant de découper les pions)

GENERAL HOOKER OU MEADE

REYNOLDS (I^er corps) — 12 11 10 9 8 7 6 5 4 -3 -2 -1

HANCOCK (II^e corps) — 12 11 10 9 8 7 6 5 -4 -3 -2 -1

SICKLES (III^e corps) — 11 10 9 8 7 6 5 -4 -3 -2 -1

SYKES (V^e corps) — 11 10 9 8 7 6 5 -4 -3 -2 -1

SEDGWICK (VI^e corps) — 14 13 12 11 10 9 8 7 6 -5 -4 -3 -2 -1

HOWARD (XI^e corps) — 9 8 7 6 5 4 -3 -2 -1

SLOCUM (XII^e corps) — 9 8 7 6 5 4 -3 -2 -1

Tyler (réserve d'artillerie) — 4 3 2 -1

GENERAL PLEASANTON (corps de cavalerie)

Buford (cavalerie) — 5 4 3 2 1

Gregg (cavalerie) — 5 4 3 2 1

Kilpatrick (cavalerie) — 5 4 3 2 1

Garnison de Harpers Ferry

Kelly — 4 3 2 -1

Elliot — 4 3 2 -1

Milice de Harrisburg

Milices — 8 7 6 5 4 -3 -2 -1

Détachements *(à discrétion du joueur)*

Infanterie A — 6 5 4 3 -2 -1

Infanterie B — 6 5 4 3 -2 -1

Infanterie C — 6 5 4 3 -2 -1

Cavalerie 1 — 2 1

Cavalerie 2 — 2 1

Cavalerie 3 — 2 1

= **moins 1** au dé de combat

Stockage des forces

1

2

3

4

5

Compteur des points de commandement (PC)

9	8	7
6	5	4
3	2	1

Hooker 2 0
Meade 3 +1
Reynolds I 4 1
Hancock II 3 1
Sickles III 2 2
Sykes V 2 1
Sedgwick VI 3 3
Howard XI 1 1
Slocum XII 2 1
Tyler 2 6
Pleasonton 3 +1
Buford 1 0

Gregg 2 1
Kilpatrick 1 0
Kelly 1 1
Elliot 1 1
Milices 1 1
Det. A 2 0
Det. B 2 0
Det. C 2 0
Det.1 1 0
Det. 2 1 0
Det. 3 1 0
Leurre

Leurre 1
Leurre 2
Leurre 3
Leurre 4
Leurre 5

US
Abraham Lincoln

FATIGUE

1 2 3

Lee 5 +2
Longstreet 4 +1
Mc Laws 3 1
Hood 4 2
Pickett 4 2
Ewell 3 +1
Early 2 1
Johnson 2 1
Rodes 2 2
Hill 3 +1
Anderson 2 1
Heth 2 2

Pender 4 2
Stuart 4 +1
Jones 2 0
Hampton 2 0
F. Lee 2 0
Robert 1 0
Chambliss 2 0
Jenkins 1 0
Imboden 1 1
Det. A 2 0
Det. B 2 0
Det. C 2 0

Leurre 1

2 3 4 5

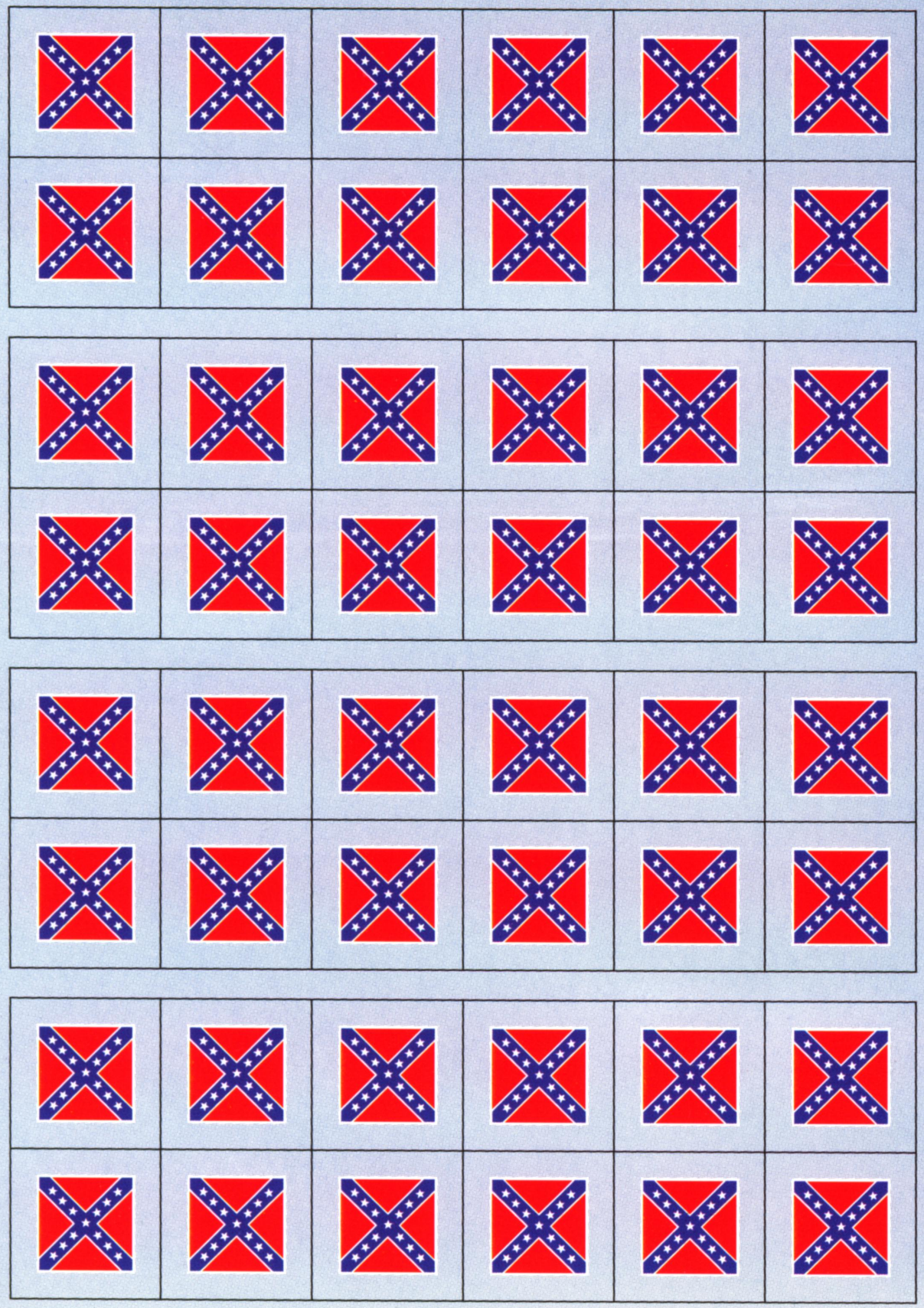
CSA

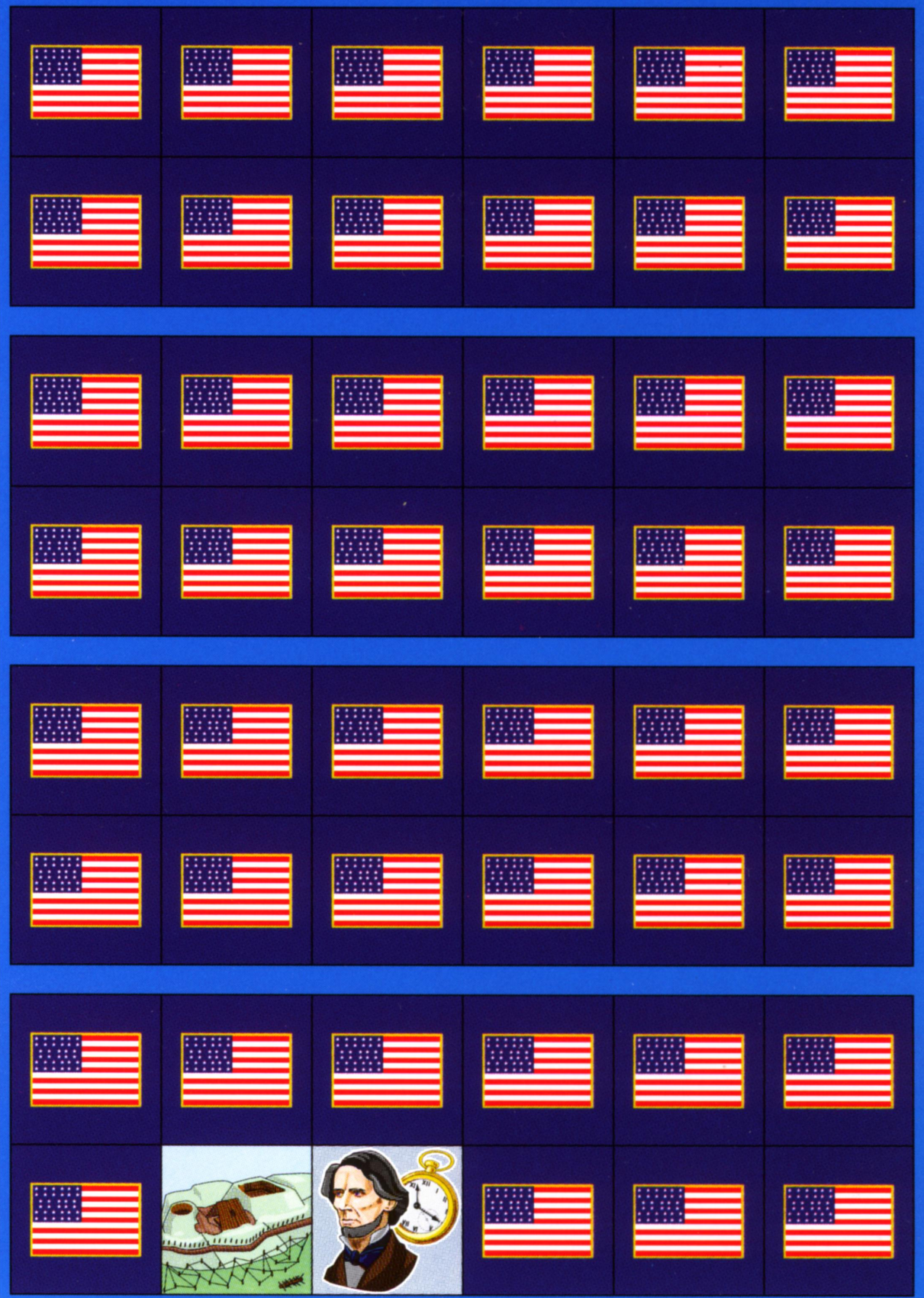
4

PC
HQ

© Vae Victis-Histoire & Collections 1998. Infographie Christophe Cammoise, Jean-Marie Mongin, Patrick Leseur.

PIONS ET MARQUEURS, CAMPAGNE DE GETTYSBURG (recto)





PIONS ET MARQUEURS, CAMPAGNE DE GETTYSBURG (verso)

Effets du terrain		ou	Pont	Gué	Creek
Beau temps	1 PM	2 PM	Pas d'effet	Pas d'effet	Pas d'effet
Pluie	-1 PM pour tous		Pas d'effet	Interdit	+1 PM

Définitions

Ville (Terrain clair)	Gare (Défensif)	Terrain clair	Défensif	Montagneux

TABLE DES MARCHES FORCÉES

DÉ	Points de troupe 5	6-9	> 9
1-3	–	–	–
4	–	1	1
5	1	1	1
6	1	1	2

Le résultat indique le nombre de points de troupe perdu

Modificateurs
- Chef de valeur de commandement de 4 ou 5 présent : – 1
- Unité avec 4 de valeur tactique : – 1

TABLE DES MOUVEMENTS

Type d'unité	PM
Généraux	6
Infanterie, artillerie, chariots	4
Cavalerie	6

Modificateurs
- Pluie : – 1 PM pour tous
- Marche forcée : + 2 PM

RECONNAISSANCE

DÉ	Nombre de points de troupe 1-2	3-4	5 +
0	–	–	–
1	–	–	–
2	–	–	–
3	–	–	1
4	–	1	2
5	1	1	2
6	1	2	3
7	2	2	3
8	2	3	4

Le résultat indique le nombre d'unités révélées

Modificateurs
- Valeur tactique (ou différence des valeurs tactiques)
- Modificateur de Stuart si présent

Carlisle
Conodoguinet Creek
Yellow Breeches Creek
Newville
Cumberland Valley
Valley RR
Cumberland
Pike
Harrisburg
Shippensburg
South Mountain
Petersburg
Carlisle Pike
Gettysburg
Chambersburg Pike
Fayetteville
Chambersburg
H
A
D
B

gneux

Harrisburg

X

N

Susquehanna River

Northern Ctal RR

York haven

Mechanicsburg

E

w Breeches Creek

Conewago Creek

York

C

Bermudian Creek

Petersburg

Baltimore Pike

Conewago Creek

Abbottstown

Hanover junction

Carlisle Pike

Heidlersburg

Branch RR

York Pike

New Oxford

Hanover

Gettysburg RR

burg

Hanover Pike

Pennsylvania

Maryland

Littlestown

Manchester

22-23/06
1
24-25/06
2
26-27/06
3
28-29/06
4
30/06-1/07
5
2-3/07
6
4-5/07
7
6-7/07
8
8-9/07
9
10-11/07
10
12-13/07
11

Emmitsburg

Tom's Creek

Taneytown

Hampstead

Upperco

Westminster

Westminster Pike

Maryland RR

Big Pipe Creek

Middleburg

Western

Double Pipe Creek

Little Pipe Creek

Beacham's station

Patapsco River

Liberty Town

Sykesville

& Ohio RR

Patapsco south Branch

Baltimore

Linganore Creek

New Market

National Road

rederick

Road

Frederick Junction

Monocacy River

Potomac River

Vers Edwards Ferry

BATAILLE 1

BATAILLE 2

Service cartographique de *VaeVictis*

LA CAMPAGNE DE

GETTYSBURG 1863

© VaeVictis - Histoire & Collections 1996. Infographie Didier Bourgeois.

Waynesboro
Greencastle
G
Conococheague Creek
Tom's Creek
Emmitsbu
Hagerstown
Pike
Hagerstown
Antietam Creek
M
Mechanicstown
W
Jones
x-roads
T
Lights
Ferry
Williamsport
Boonsboro
N
South Mountain
Catoctin Creek
K
Frederick
National Road
Falling
waters
Opequon Creek
Potomac River
U
Sharpsburg
Shepherdstown
V
Maryland Heights
centerville
Catoctin Mountain
Knoxville
L
P
Martinsburg
Berlin Ferry
Harpers
Ferry
R
F
Baltimore & Ohio RR
Potomac River
© VaeVictis - Hi